

ISSN 1605-2722
05
9 771605 272000



鹹超人大富翁
鹹蛋戰隊 VS 怪獸戰隊
"超人" 氣爆笑激戰大富翁！
這一次只賺大錢還不夠，你還必須……
團結
正邪對立，鹹蛋、怪獸戰隊任你選擇，
依隊聯合出擊、互相陷害，勝利要靠團隊合作！
團結 奮鬥 救地球！
奮鬥
超人、怪獸查克斯巨炮、次元加農炮合體攻擊、聯合作戰，華麗絕招動畫大對決！
相撲、打地鼠、跳火車、接水管小遊戲熱門，憑本事與運氣提昇能力！

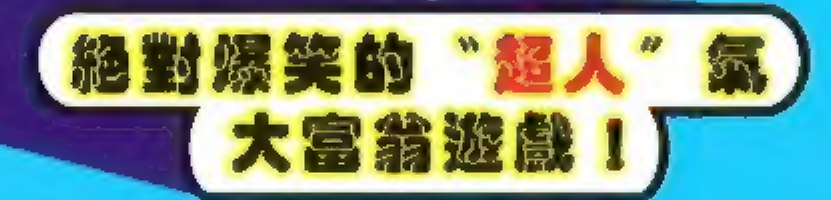
救地球

各式攻擊性、陷害性或補給性的道具卡或戰炮、碉堡、導彈基地特殊建築物，攻擊鄰近一格、視窗範圍和全地圖式趣味運用，互相摧毀打擊對手拯救地球！





巴爾坦星人陣亡了！



看鹹蛋超人與怪獸們如何受"命運"捉弄、被"機會"擺佈，超可愛、超爆笑演出。





Soft-World Magazine

軟體世界

145期▼目錄



P45 特別報導

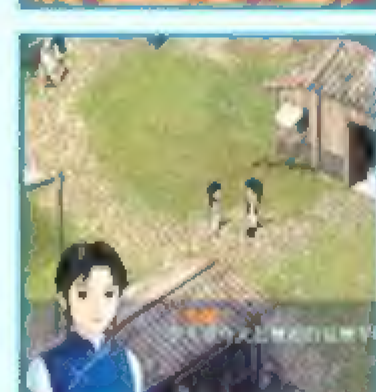






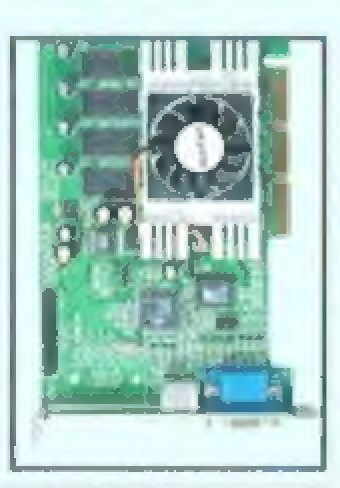
P50 遊戲極品堂







P68 電腦新天地









中華郵政南字第525號執照登記為雜誌交寄。

行政院新聞局出版事業登記證局版高市誌字第177號。

中華民國78年6月創刊。



國際中文版 NO.145

CONTENTS



演出人員

發行人兼社長 王俊博 Chin-Po Wang. Publisher

編輯部 EDITORIAL

總編輯	李俊賢	Herbert Lee.Editor-in-Chief	chief@swm.com.tw
總編助理	李麗月	Lyllian Lee.Secretary	secretary@swm.com.tw
主編	李永治	Dragon Lee.Managing Editor	dragon@swm.com.tw
文字編輯	范家珍	Serena Fan.Editor	serena@swm.com.tw
文字編輯	鄭宗孟	Cheng Tsung.Assistant Editor	editor@swm.com.tw
文字編輯	葉士豪	Leaflet Yeh.Editor	leaflet@swm.com.tw
技術主編	歐宗廷	Richard Oo.Technical Editor	smwcd3@swm.com.tw
網頁編輯	郭順能	A-Bo Kuo.Homepage Editor	webmaster@swm.com.tw
美術主編	郭美玲	May Ling Kuo.Art Director	art@swm.com.tw
美術編輯	葉秀娟	Bany Yeh.Art Editor	bany@swm.com.tw
美術編輯	呂淑瑛	Clare Lu.Art Editor	apple@swm.com.tw
美術助理	伍美蓉	Irene Wu.Assistant Art Editor	gini@swm.com.tw
駐美編輯	莊振宇	Allen Chuang.Feature Editor	webmaster@soft-world.com
駐港編輯	陳志明	Ming Chan.Editor	ultraman@email.gcn.net.tw
駐日編輯	李靜芳	Jessica Lee.Editor	

廣告部 ADVERTISING

(高雄) 廣告主任	曾玉琴	Lisa Tseng. Advertising Supervisor	advertise@swm.com.tw
業務助理	穆雪芬	kelly Mu.Advertising Secretary	kelly@swm.com.tw
(台北) 廣告企劃	陳宜臻	Michelle Chen.Advertising Secretary	jany@swm.com.tw

高雄/廣告專線 07-8151063 台北/廣告專線 02-27889229轉320

特約編輯群 CONTRIBUTING EDITORS

特約編輯 許德全、吳建煌、方榮鋒
特約作家 葉明璋、劉昭毅、劉建良、張世松、李 鑑、李彥志、黃俊煒、祝顯堯、駱婷婷、黃啓禎、卜起緯、林建中、葉文明、朱原弘、蘇竑嶸、朱金銘、徐維成、紀榮綱、陳俊弘、盧紀君、朱學相、傅冠彰、彭日貴、劉建台、賀鴻鵬、黃俊銘、賴福鑫、余家楷
特約封面設計 蘇執斐

出版 PUBLISHMENT

發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224 傳真:886-7-8151064
地址 高雄市806前鎮區擴建路1-16號13F
13F. No. 1-16. Kuo-Chien RD.. Kaohsiung 806. TAIWAN.
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
[illegible]

訂閱服務 Order & Service

訂戶服務 07-8113907
劃撥帳戶 智冠科技(股)公司 劃撥帳號：41941885
訂閱價目 (一年期新訂戶)請多加利用本刊所提供之劃撥單
國內NT$1980(掛號另加NT$200)(以下金額包含一年期雜誌費用及各地區航空郵寄費，請以匯票或信用卡付款)
亞洲NT$5100(含大陸、港、澳、大洋洲)

支援廠商 INFO & PRINTING

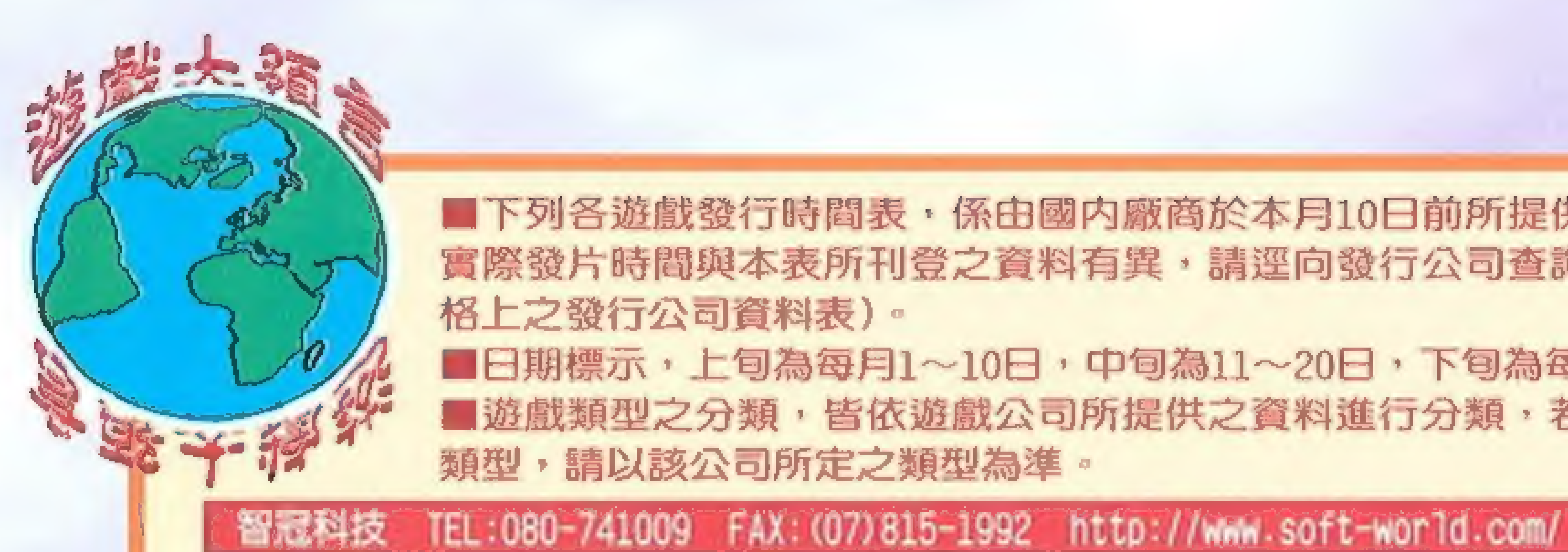
法律顧問 寰瀛法律事務所 TEL：886-2-27058086 台北市仁愛路四段376號7F FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司 TEL：886-2-29150123 台北縣新店市寶橋路229號 FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區／高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓 TEL:(07)8150988 FAX:(07)8151992
北區／台北市南港路二段99-10號 TEL:(02)27889188 FAX:(02)27889295
中區／台中市忠明路464巷5號1樓 TEL:(04)2020870 FAX:(04)2060610
農學股份有限公司 新店市寶橋路235巷6弄6號2F TEL：(02)2917-8022 FAX:(02)29156275

海外行銷業務 FOREIGN AGENCIES

香港 Hong Kong TEL：2729-2781 FAX：2728-0999 E-mail:softword@hkstar.com
美國 U.S.A TEL：(626)288-2177 FAX：(626)288-8453 E-mail:willy@soft-world.com
加拿大 CANADA TEL：(604)232-1223 FAX：(604)232-1222 E-mail:jeff@soft-world.com
澳洲 Australia TEL：(02)9212-4516 FAX：(02)9212-4517 E-mail:oliverwu@rivernet.com.au
星馬 Malaysia (275618-U) TEL：(03)333-0730 FAX：(03)333-0731 E-mail:softwcm@tm.net.my 8A Jalan Rengas Southern Park 41200 Klang Selangor Darul Ehsan



■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於本月10日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請讀者參閱表格上之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬為每月1～10日，中旬為11～20日，下旬為每月21日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型為準。

智冠科技　TEL:080-741009　FAX:(07)815-1992　http://www.soft-world.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
決戰超時空－自由與榮耀	即時戰略	中文	4月	未定
九英雄物語	角色扮演	中文	4月	599元
卡哇伊大作戰	益智	中文	4月	未定
至高無上	角色扮演	中文	4月	未定
超時空英雄傳說3	戰略	中文	4月	未定
召喚師之章	角色扮演	中文	5月	未定
浣花洗劍錄	角色扮演	中文	5月	未定
武林群俠傳	養成／角色扮演	中文	5月	未定
尋秦記	角色扮演	中文	5月	未定

中華遊戲網　TEL:(02)2799-3725　http://www.chinesegamer.net

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
金庸群俠傳ONLINE	網路遊戲	中文	7月	未定

晟業資訊　TEL:(02)2543-2222　FAX:(02)2522-3819　http://www.airgo.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
自由與榮耀	即時戰略	中文	4月	未定

光譜資訊TEL:(02)8369-3777　FAX:(02)8369-3788　http://www.ttime.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
動物天堂	策略	中文	4月	599元
三國立志傳	角色扮演	中文	8月	未定

華義國際　TEL:(02)8789-0099　FAX:(02)8789-1196　http://www9.waei.net/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
古龍群俠傳	角色扮演	中文	4月	未定
月球計劃（The Moon Project）	即時戰略	英文	4月	980元
巫術8（Wizardy 8）	角色扮演	中文	4月	未定
特勤機甲隊4（ Power Dolls 4）	策略	中文	5月	980元
厄夜叢林三部曲（Blair Witch 3）	動作	英文	5月	890元
鏡子戰爭（Mirror War）	角色扮演	中文	5月	890元
江湖本色（Max Rayne）	動作	英文	6月	1080元
勇者傳說（Metin）	線上角色扮演	中文	6月	未定
幻境伏魔錄（Ghost Killer 2）	即時角色扮演	中文	6月	890元

松崗休閒軟體　TEL:(02)2704-2762　FAX:(02)2704-4454　http://www.unalis.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
奪寶奇謀中文版（Louvre:The final curse）	冒險	中文	4月	990元
頭好壯壯輕鬆打（Think X / Keep the Balance）	益智	英文	4月	299元
職業越野賽2001（Pro Rally 2001）	競速	英文	4月	890元
撞球菁英賽（World Championship Snooker暫譯）	運動	英文	4月	750元
銀河生死鬥二 Tribes 2	動作射擊	英文	4月	1200元
巧克力大作戰（M & M）	益智動作	英文	5月	399元
神遊威尼斯中文版(Venice暫譯)	純網路連線	中文	5月	990元
地獄火（Hell Copter暫譯）	動作射擊	英文	5月	599元
閃擊點行動中英文版　（Operation Flashpoint暫譯）	動作射擊	中文	5月	990元
勢不兩立（Hired Team Trail暫譯）	動作射擊	英文	5月	890元
虛擬寵物三合一中文版（Virtual Pets暫譯）	寵物養成	中文	5月	299元
國家娛樂系列II 麻將+撞球	大眾娛樂	中文	5月	250元
百萬大進擊（Money Mad）	益智	英文	5月	未定
行遍天下（1nsane暫譯）	競速	英文	5月	799元
越野菁英2.0（Colin McRae Rally 2.0暫譯）	競速	英文	6月	799元
暗黑聖劍（Severance: Blade of Darkness暫譯）	角色扮演	英文	6月	990元

歡樂盒有限公司　TEL:(02)8226-9029　FAX:(02)8226-9016　E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
辦菜	冒險	中文	5月	未定
惡靈學園-玲子2	冒險	中文	5月	未定
正宗倚天屠龍記	角色扮演	中文	7月	未定
夢幻武士外傳	冒險	中文	8月	未定
夏夜交響曲	冒險養成	中文	9月	未定

遊戲大預言

第三波資訊 TEL:(02)8780-3636 FAX:(02)8780-5656 http://www.acertwp.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
吸血鬼:惡夜獵殺(Vampire)	角色扮演	英文	4月	1490元
機甲爭霸戰4復仇者(Mech Warriors 4)	動作	中文	4月	1290元
職棒大聯盟2001 (Baseball 2001)	運動	英文	4月	990元
高爾夫2001 (Microsoft Golf 2001)	運動	英文	4月	990元
遊戲夢工廠(Plus Game Pack)	益智	英文	4月	990元
英雄無敵3:毀滅之影(HeroesⅢ:The Shadow Of Death)	策略	中文	4月	890元
神鬼巫師(Wizards & Warriors)	角色扮演	英文	5月	1080元
Project IGI	動作	英文	5月	980元
潘朵拉寶盒(Pandorh Box)	益智	英文	5月	990元
瘋狂大車拼(Racing Madness)	運動	英文	5月	990元
俠客遊4	角色扮演	中文	5月	890元

旭力亞有限公司 TEL:(02)2726-3136 FAX:(02)2726-2486 http://www.coco168.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
公主幻想曲	益智方塊	中文	5月	未定
夢之國(Dream Country)	角色扮演	中文	6月	未定
蠟筆小新之動感樂園大富翁	益智動作	中文	7月	未定
少林足球	動作	中文	7月	未定
馬場大亨Online	養成角色扮演	中文	7月	未定
超神Z	角色格鬥	中文	8月	未定
咸蛋超人之戰略遊戲	角色扮演	中文	9月	未定
咸蛋超人之大富翁	益智	中文	10月	未定
釣魚王	模擬	中文	10月	未定

明日工作室 TEL:(02)2570-7095 FAX: (02)2579-4562 http://www.cartoonfree.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
快樂上班族	養成角色扮演	中文	5月	299元
美少女手扎	養成	中文	6月	未定
天機	即時戰略	中文	7月	499元
虛擬人生SLG	策略	中文	8月	未定

台灣帝技爺如 TEL:(02)2747-2278 FAX:(02)2760-1548 http://www.tgl.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
麻雀幻想曲2 2001年版	益智	中文	4月	468元
神奇傳說語音版	角色扮演	中文	5月	599元
銀河創世紀傳說(名稱暫訂)	策略	中文	6月	未定

英特衛多媒體 TEL:(02)2999-6768 FAX:(02)2999-7707 http://www.interwise.com.tw

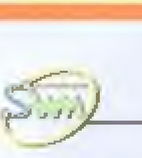
遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
星宇九號: 力挽狂瀾(Star Trek : The Fallen)	動作冒險	英文	4月	未定
深海獵殺(Submarine Titans)	即時戰略	中文	4月	未定
極道太保(Heist)	策略	英文	4月	未定
驚爆實感賽車4X4 Screamer	運動	英文	4月	未定
Original War (中文名稱未定)	即時戰略	英文	5月	未定
Art of Magic (中文名稱未定)	角色扮演	英文	5月	未定
鬼玩人 (Evil Dead)	動作冒險	英文	6月	未定
Summoner	角色扮演	英文	6月	未定
絕冬城之夜 (NeverWinter Night)	角色扮演	英文	2001年	未定
Red Faction	動作射擊	英文	9月	未定
Star Trek :Dominion Wars (中文名稱未定)	戰略	英文	2001年	未定

邦博科技 TEL:(02)8226-3558 FAX:(02)8266-3559 http://www.bornpro.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神示錄 ~ 神諭時刻	動作格鬥	中文	4月	免費下載/網路付費
三國之怒	戰略模擬	中文	8月	免費下載/網路付費
模擬建築2001	益智休閒	中文	未定	免費下載/網路付費
網路職棒賽	運動模擬	中文	未定	免費下載/網路付費
小蝦米闖江湖	角色扮演	中文	未定	免費下載/網路付費

聖教士股份有限公司 TEL:(02)8780-9808 FAX:(02)8780-9811 http://www.shermit.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
綠野仙蹤	角色扮演	中文	5月	659元
愛的記憶	戀愛養成	中文	6月	469元
魚美人	角色扮演	中文	6月	620元
召喚師之章	策略	中文	7月	720元
OH!有鬼	角色扮演	中文	7月	699元
惡靈2	冒險	中文	8月	499元
寶蓮燈	角色扮演	中文	8月	未定
七仙女	角色扮演	中文	9月	未定



遊戲大預言

協和國際　TEL：(02)2696-4866　FAX：(02)2696-4936　http://game.Kimc.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
鬼妮 (Oni)	動作射擊	英文附中文手冊	4月	未定
虹彩6號"神鬼莫測	動作射擊	英文附中文手冊	4月	1080元
螞蟻雄兵 (Empire of Ants)	即時戰略	中文	5月	890元
G速顛峰 (Warm up!)	賽車模擬	中文	5月	890元
樂高明星樂團 (LOGO FRIEDS)	益智音樂	中文	5月	890元
黑洞攔截 (Far Cate)	角色扮演+即時戰略	中文	6月	890元
永遠的伊蘇2	角色扮演	中文	6月	1080元
爆鑽小英雄 (MR. DRILLER)	益智動作	中文	6月	390元
樂高精兵任務 (Alpha Team)	益智育樂	中文	7月	未定
樂高歡樂王國 (LEGOLAND)	益智育樂	中文	7月	890元
人偶情緣2	養成模擬	中文	7月	890元
迷霧之島2 (Real Myst 3D)	冒險	英文	8月	未定
危機最前線2	動作策略	英文	8月	1180元
FREEDOM	動作冒險	英文	9月	890元
青澀寶貝2	戀愛模擬	中文	9月	未定

gamania　TEL：(02)8226-9166　客服專線：080-031500　http://www.gamania.com/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
Her Knights	角色扮演	中文	5月	未定
便利商店二資料片-網咖	策略經營	中文	6月	未定

會宇多媒體股份有限公司　TEL：(02)2367-0168　FAX：(02)2367-8959　http://www.smec.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
零號特警 (Zero)	科幻	中文	4月	780元
魔髮奇緣	角色扮演	中文	4月	599元
航空特技團 (Aero Dancing暫名)	飛行動作	中文	5月	599元
風之探索者	角色扮演	中文	5月	未定
神祕之旅 (Schizm: Mysterious Journey暫名)	策略冒險	中文	6月	780元
亂世霸主 (Chaos)	策略模擬	中文	7月	780元
四川省麻將 (暫名)	益智	中文	7月	168元

安峻科技　TEL：(02)2253-5766　FAX：(02)2258-9895　http://www.pcsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
九英雄物語	策略角色扮演	中文	4月	未定
至高無上	角色扮演	中文	4月	未定
皇城爭霸	益智	中文	5月	未定

大宇資訊　TEL：(02)8226-5677　FAX(02)8226-5611　http://www.softstar.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
銀河英雄傳說6	戰略模擬	中文	4月	850元
極速狂飆F1	賽車	英文	4月	890元
大富翁5(單機&多人連線版)	益智策略	中文	5月	680元
傭兵任務　鐵血聯盟II外傳	戰略	英文	5月	599元
蓋亞大地傳說	策略	中文	5月	650元
吸血鬼德古拉之最後秘密	冒險	中文	5月	850元
銀河戰國列傳-X	策略	中文	5月	600元
小綿羊	益智	中文	6月	399元
拍賣王(On Line)	益智	中文	6月	未定
小魔女帕妃II	經營	中文	6月	699元

昱泉國際股份有限公司　TEL：(02)2705-3777　FAX：(02)2705-0222　http://www.interserv.com.tw/game/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
風雲之帝釋天	角色扮演	中文	4月	未定
笑傲江湖網路版	網路遊戲	中文	4月	未定
窈窕妹妹〔暫定〕	策略	中文	5月	未定
抓鬼大師	策略	中文	7月	未定
新神鵰俠侶Part II	角色扮演	中文	9月	未定
戀愛養成	策略	中文	未定	未定
笑傲江湖之Part II	角色扮演	中文	未定	未定

捷友資訊　TEL：(02)2528-8098　FAX：(02)2528-8268　http://www.apexsoft.com.tw/

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
野蠻世紀	回合射擊	中文	4月	199元
魔域爭霸ATROX	即時戰略	中文	4月	960元
熱血躲避球2	運動格鬥	中文	5月	299元
野蠻世紀第二版	回合射擊	中文	7月	299元
奇幻大冒險 (暫定)	益智	中文	7月	499元

名宇資訊有限公司 TEL:(02)26757061 FAX:(02)26844339

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
驅逐艦隊 (Destroyer Command)	戰略	中文	5月	未定

華彩軟體股份有限公司 TEL:(02)2311-8765 FAX:(02)2375-5283 http://softchina.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
小燕子決戰大富翁	大富翁+角色扮演	中文	4月	499元
宙斯-中文版	城市模擬	中文	4月	1080元
戰略高手資料片—黑暗陰謀	即時戰略	英文	4月	未定
競速狂飆—雲斯頓賽車4 (Nascar Racing4)	運動	英文	5月	990元
浩劫重生 (Arcanum)	角色扮演	英文	5月	未定
X少年事件簿 (Diet GoGo)	角色扮演	中文	5月	499元
英雄門 (The lord of heroes)	線上遊戲	中文	6月	FREE
劍靈	角色扮演	中文	7月	未定
暗黑武士道(Throne of darkness)	角色扮演	英文	8月	未定

弘煜科技股份有限公司 TEL:(04)-3222886 FAX:(04)-3222971

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻翼傳說	角色扮演	中文	6月	未定

藍海豚科技 TEL:(02)2746-6561 FAX:(02)2746-6399

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
超級四川省2001	益智	中文	4月	199元
遊戲輕鬆打 2	益智	中文	5月	299元
超級酒吧	策略經營	中文	未定	未定

美商藝電 TEL:(02)2739-1937 FAX:(02)2739-6818 http://www.ea.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
網路創世紀:黎明曙光 (UO3D:Third Dawn)	角色扮演	英文	5月	880元
幕府將軍資料片:蒙古入侵(Shogun:Total War Expansion Disk)	策略	中文	6月	780元
沙丘魔堡:皇權爭霸 (Emperor:Battle for Dune)	戰略	中文	6月	1280元
勁爆美式足球2002 (Madden NFL 2002)	運動	英文	8月	980元
火爆冰上曲棍球2002 (NHL 2002)	運動	英文	8月	980元

宇盛科技 TEL:(07)-813-8381 FAX:(07)-813-8378

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
征服四海(Europa Universalis)	即時策略	英文	5月	未定
石油總裁 (Oil Tycoon)	商業經營	英文	未定	未定

皇統光碟 TEL:(02)2627-5999 FAX:(02)2627-5959 http://www.cdbank.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
神鬼奇兵 (Resurrection)	動作	英文	4月	790元
夢幻模擬戰I&II合集	策略	中文	5月	499元
光明戰記 (Elysian)	戰略角色扮演	中文	6月	790元
埃及2 太陽神的預言	冒險	中文	6月	980元

宇峻科技 TEL:(02)2550-3858 FAX:(02)2550-7426 http://www.uj.com.tw

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
大富翁世界之旅2	益智	中文	4月	299元
超時空英雄傳說三	策略	中文	4月	未定
楚留香新傳	角色扮演	中文	未定	未定

數位玩具和仲科技 TEL:(02)2552-3870 FAX:(02)2559-4355

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
幻獸魔石	益智	中文	4月	未定
烈日奇俠傳(日劫二)	角色扮演	中文	6月	未定

Gameone智傲集團有限公司 TEL:(02) 2389-2007 FAX:(02) 2389-1992 http:www.gameone.com

遊戲名稱	類型	版本	發售日期	售價
王道勇者	角色扮演	中文	4月	未定
三國群雄傳之臥龍與鳳雛	角色扮演	中文	6月	599元
陸小鳳之金鵬皇朝	角色扮演	中文	8月	未定
古龍群俠傳	線上角色扮演	中文	10月	未定







大唐雙龍傳

「大唐雙龍傳」故事描述隋朝末年，煬帝荒虐誤國，亂世再起；眾豪傑或投入義軍，或淪為黑道草寇。在與隋軍和門閥世家競相逐鹿亂世天下裡，揚州城中的一對自號「揚州雙龍」的小混混—寇仲與徐子陵，天真的想在亂世中出人頭地，在因緣際會之中得到一部為各方爭奪的道家奇書—長生訣，與足以左右天下命運的楊公寶藏秘密，因此捲入一連串的歷史與武林風波之中。

預定 **6月** 發行　體驗　展示　樂布

研發製作：次方科技
代理發行：智冠科技

▶ 配備：Pentium-II 450
▶ 記憶體：64MB RAM
▶ 操作：鍵盤、滑鼠

類型



以氣為主的武俠概念

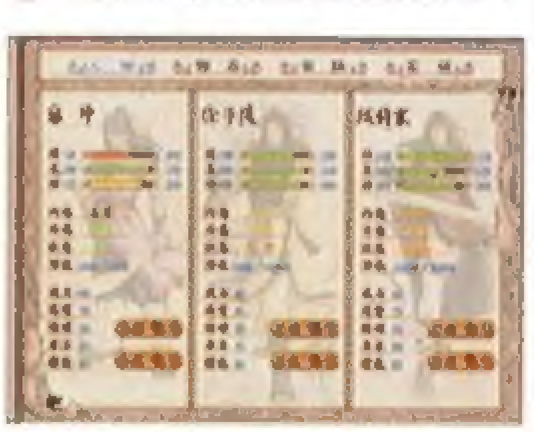
故事中，原本是揚州小混混的「揚州雙龍」寇仲與徐子陵，因緣際會之下歪打正著所練的長生訣與九玄大法，其武學精妙之處在於融合道家天人合一的思想見解，認為人人與生就具有所謂的各式潛能，一旦拋開迷惑與執著，神機發動，真氣自從體中自來，在經脈中源源不絕不斷流竄；而如何善加運用自己體內的氣，配合上各種武功招式，就是你在臥虎藏龍的武林中與人一較長短的本錢了。



為了忠實重現精妙絕倫的武功，也讓玩家在遊戲中享受武林高手如何憑藉"氣"的運用來修練武藝與過招對敵樂趣，光憑華麗的招式動畫就顯得薄弱而不足，是以遊戲小組開發了真氣與經脈系統的創新設計，引領玩家一窺黃易武俠的新境界。

真氣經脈系統再創武俠遊戲新境界

在武俠小說中氣走全身全憑經脈，大家都知道練武一定要先打通任督二脈的道理就在這裡，而身體中的十二正經與八脈各有所司，所屬的真氣屬性也各不相同，在「大唐雙龍傳」中，寇仲與徐子陵就是憑著長生訣上的經脈圖與其所指示的運氣方法，各練成一冷一熱的奇功，所以在遊戲中玩家可以憑著經脈系統，操控人物在修練真氣時氣血所要運行的經脈途徑；而依照所選擇的經脈順序、組合的不同，鍛鍊出來的真氣與所加強的效果也會有所不同，或許玩家也可以因此鍛鍊出不下於小說故事中的絕世奇功，體會寇徐二人瞎打誤撞自我摸索的習武樂趣。





小說世界壯麗再現

為了重現「大唐雙龍傳」小說的隋末亂世場景，遊戲採用了全3D的場景與影像設計，引擎運轉的功能非常突出，場景的設計在華麗中帶有著戰亂的沉重與哀愁，表現出了隋末的壯麗與凝重的亂世氣氛，而在遊戲中玩家更可隨意轉換各種視點進行遊戲，此外對於在3D場景中常常不小心遮掩主角使遊戲進行受擾的大型物件〈例如建築物〉，也以將遮蔽物半透明化處理方式，讓玩家可以更暢意的游走在小說呈現的故事時空中與進行遊戲。







以豐富的劇情、開放的自由度及耐玩度，而大受好評的武俠角色扮演遊戲「金庸群俠傳」之續作——「武林群俠傳」，在眾多玩家期盼之下，躍升為近來各大遊戲雜誌最受玩家期待的遊戲榜首！在前作的原班人馬—「河洛工作室」努力之下，本遊戲除承續前作的特色外，並融入養成模式和許多有趣的小遊戲模式，豐富性與趣味性將遠超過前作！



預定 7月 發行

研發製作　智冠科技
代理發行．智冠科技

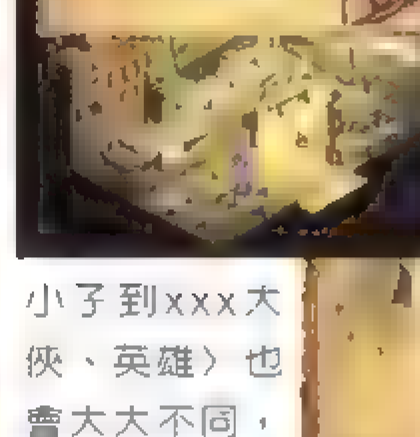
- 配備：Pentium II 233
- 記憶體：64MB RAM
- 操作：鍵盤、滑鼠

類型　角色扮演+養成

開放性角色屬性設定 新武俠存在主義



這次「武林群俠傳」強調「新武俠存在主義」，就是希望不再限制玩家扮演既定的人物，依照小說的劇情來進行；本遊戲將由玩家依照個人興趣喜好，塑造屬於自己的一代大俠！當玩家決定了自己的角色屬性後，在每一段遊戲的開放場景中，會有各式各樣的人物、事件，供玩家選擇，這時玩家可以參與某一事件、忽略某些事件或者決定面面俱到，來決定成為哪方面特色的大俠！



隨著能力與特性差異，遊戲中人物對玩家的說話內容與態度（例如稱謂從喂、小子到xxx大俠、英雄）也會大大不同，遊戲的自由度與變化性可以說非常的高。



讓你培養出心目中的大俠！

這次玩家毋須漫無目的地閒逛、和敵人廝殺，盲目的累積經驗值以提昇角色能力進行遊戲，在「武林群俠傳」中，當遊戲進行到主角因緣際會進入逍遙派後，將轉換成回合制養成系統與劇情扮演模式交叉進行！

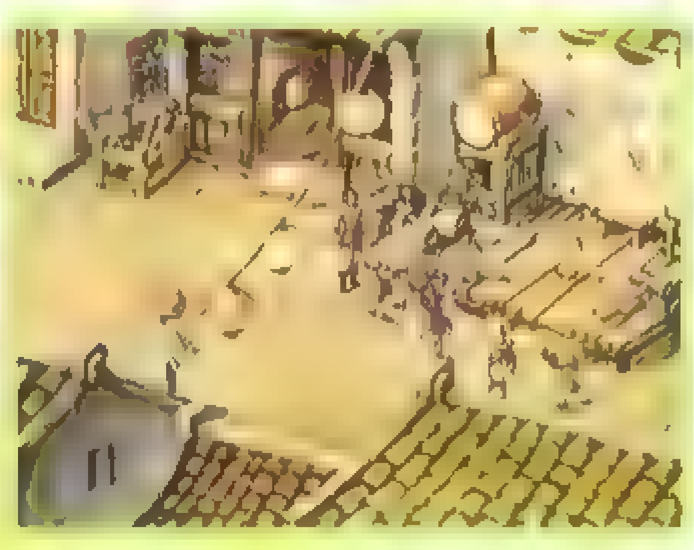
在養成模式中，就像到學校上課一樣，回合制就像一堂一堂的課表，而人物們將轉換成Q版的可愛造型，對話也相當輕鬆搞笑，開始時透過最基本的挑水、掃地、砍柴、洗衣兼下廚來修身養性、鍛鍊身體；接著不斷和無瑕子習武、上課，或泡茶聊天來學習一些技藝、





學理知識，就像選修與必修學分樣任由玩家選擇。

在進行到一段時間之後，將會有一些大小考來測試玩家能力，只要玩家努力用功，教學進度就會加快，並在無瑕子身上學到一套又一套絕學，師父無瑕子也會提早交付任務讓玩家下山試試身手；不然等到遊戲進度到了事件發生時間時，無瑕子也會派玩家下山執行任務，也就是說，這是個有回合數限制的養成模式，玩家必須在限定回合內努力把能力提升到一定的程度，才能有利於故事進行，在武林中一顯身手，如果沒有把握這段期間修鍊的話，也可以硬著頭皮去執行任務，做好結果







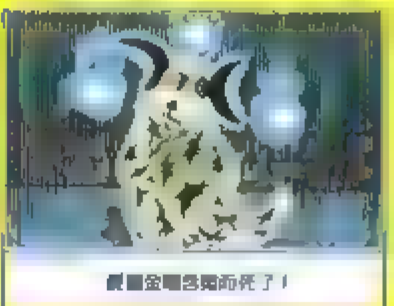
超人戰隊VS怪獸軍團



在以鹹蛋超人為訴求的「鹹蛋超人大富翁」中，玩家除了可以選擇使用鹹蛋超人1號到萬當的九位超人兄弟當主角之外，也可以選擇超人的死對頭－怪獸軍團！這九隻都是鹹蛋超人系列中的經典怪獸，像是金劇王、梅卡奇拉斯等等，不過全部都變成了Q版的可愛造型！雙方角色都有不同的攻擊力、防禦力、生命值、移動力與特殊絕招，可以隨玩家喜好做選擇。

在遊戲中，超人戰隊與怪獸軍團兩大勢力必須彼此對戰，而每隊可以選兩隻角色，最多則可以四人同時進行遊戲；遊戲中同勢力的隊伍可以用戰鬥卡、道具卡來合作支援同伴或聯手攻擊陷害共同敵人，也可以聯手使出華麗的絕招給對手致命的一擊！





這次要蓋不一樣的房子！



既然以鹹蛋超人做號召，遊戲過程當然不只是不斷地蓋房子、罰錢、宣佈破產那麼單調；遊戲以「能源球」來建造各式建築物，買賣各式戰鬥卡與道具卡，而當戰鬥時更需要能源球來發動絕招攻勢，所以能源球就等於一般大富翁裡的錢一樣，主導著遊戲勝負關鍵。

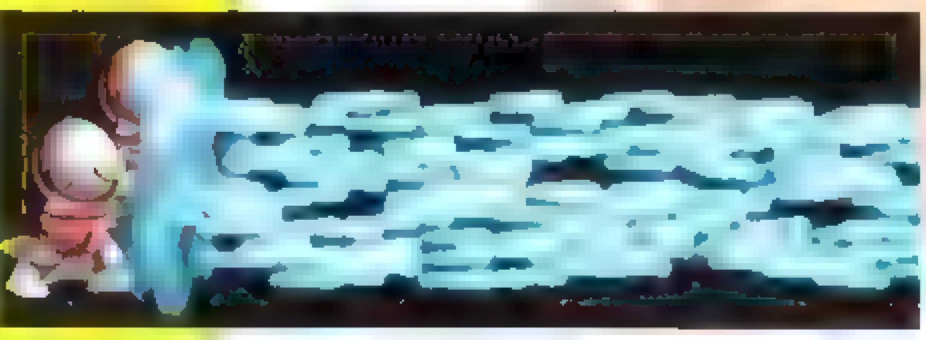
建築物有分一般建築與特殊建築，一般建築就和一般大富翁一樣，蓋好之後可向路過的敵方吸取能源球；而特殊建築就是和對手交戰時的戰略建築，例如可以興建攻擊性建築，如野戰炮、戰鬥碉堡、導彈基地，它們可以選擇攻擊鄰隔、視窗內或全地圖的對手或建築物，給予其致命性傷害！

華麗絕招動畫，戰鬥卡一分高下

當玩家攻擊對手或遭受攻擊時，就會進入對戰格鬥畫面，然後可愛的鹹蛋超人和怪獸們將在這裡展開戰鬥，這時雙方耳熟能詳的戰鬥招式將由華麗的動畫一一重現！玩家也可以選擇聯合攻擊或使用戰鬥卡進行攻擊，當你使用和所操縱的角色同一類戰鬥卡時，就會聯合使出超華麗的大絕招！









劍靈

「劍靈」是一款全新風格的角色扮演遊戲，在遊戲中玩家扮演的男主角淳浩天是一名年輕的御劍門弟子，在與心上人定下海誓山盟，人生充滿希望的時候，突然遭到誣指為師門叛徒，並且糊里糊塗地身亡來到「靈中界」，遇到封印在一把修羅古劍中的「劍靈」。在得知自己乃是三界中的「靈選者」，命中注定來到此地釋放劍靈，拯救三界蒼生後，他將重回人間，展開一段洗雪冤情、挽救世人的冒險。

預定 7月 發行

設計公司：宏申資訊
發行公司：華彩軟體

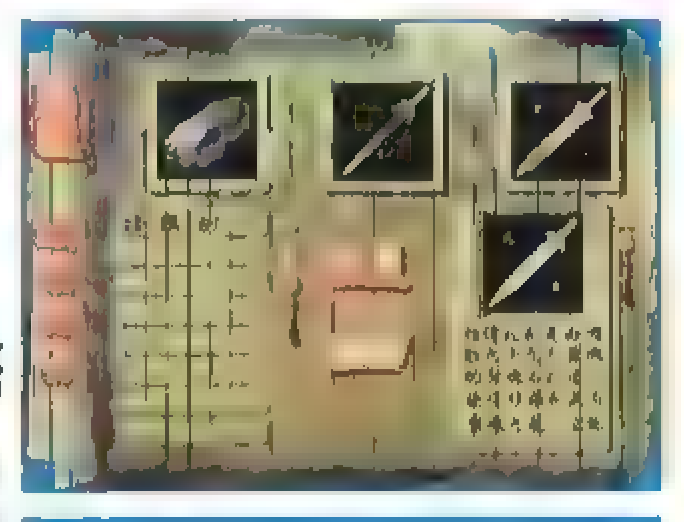
▶ 配備：Pentium II 266
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K、J



五大屬性技能 人物特色明顯

在「劍靈」中，對於屬性部份採取讓玩家自己分配的方式。但是不同於其它遊戲，遊戲中將屬性分為五大屬性－奇門（金）、身法（木）、步法（水）、武術（火）、醫術（土）。戰鬥結束後，玩家可得到點數自行增加屬性。而且每種屬性又各自擁有三種技能，因此總共十五種技能，例如：鑄造、反擊、輕功，所以玩家可讓我方的隊員平均擁有每項技能，也可以專精某幾項，以免貪多嚼不爛。

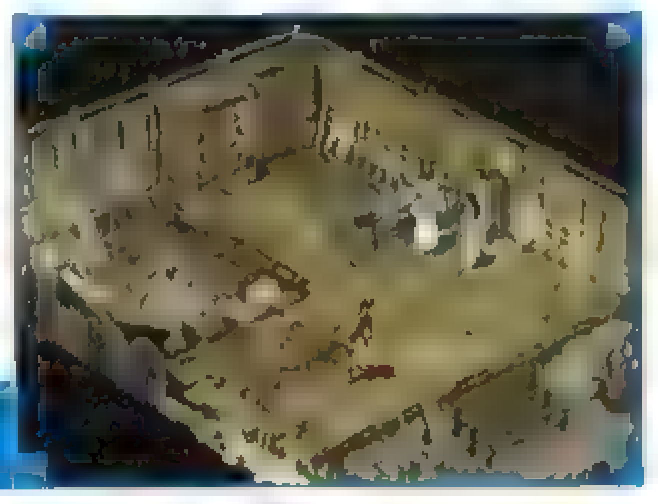




擁有無限組合結果的武器鑄造系統

自由鑄劍─打造屬於自己的武器

遊戲中的武器共有三種取得方式－購買、取得、鑄造。玩家在取得鑄造技能前，可到較大城市的打鐵鋪中找到打鐵匠鑄造武器。不過，這種方式也僅能鑄造「較好」的武器，若要鑄造一把絕世武器，就得靠玩家自己的鑄造技能。





讓打鐵匠為你打造一把罕世名劍吧！

在鑄造的過程中，不再是固定武器所須的材料，而是讓玩家自行組合。不論如何組合都能鑄造出武器，且屬性完全不一樣，等於擁有無限可能的組合結果。而且當玩家鑄造出一把武器後，可自行替武器命名。因此，就連武器名稱也不再是常見的干將、莫邪、巨闕，而能夠打造一把真正屬於自己的武器。

獨特的中國水墨式美術風格



充滿中國風味的美術畫面

在關於遊戲的美術風格方面，對於久受日本色彩亮麗遊戲所侵蝕的台灣市場，《劍靈》決定重新塑造一個跨越歷史限制的新世界。在建築物的表現上採取特色集中策略，將中國建築的力與美作最完整的呈現，把心目中的山林水泊作最完美的組合，每個場景都可謂嘔心瀝血。並且結合製作公司以往歐美風格的製作方式，披上中國淡彩水墨的表現手法，開山闢林，鋪橋造路，以最合乎中國人的喜愛來表現中國人的世界。

除此之外，《劍靈》還是台灣首套支援震動搖捍的RPG。玩家們將可在我方攻擊或被敵方攻擊時，感受到震動搖捍的強烈作用力，體會到其它遊戲所無法取代的全新動感。

X少年の事件簿 Diet Go Go

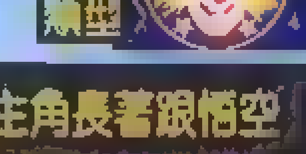


預定 5月 發行

國外發行：Animedia
發行公司：華彩軟體

▶ 配備 Pentium MMx166
▶ 記憶體 16MB
▶ 操作 M、K

類型 角色扮演

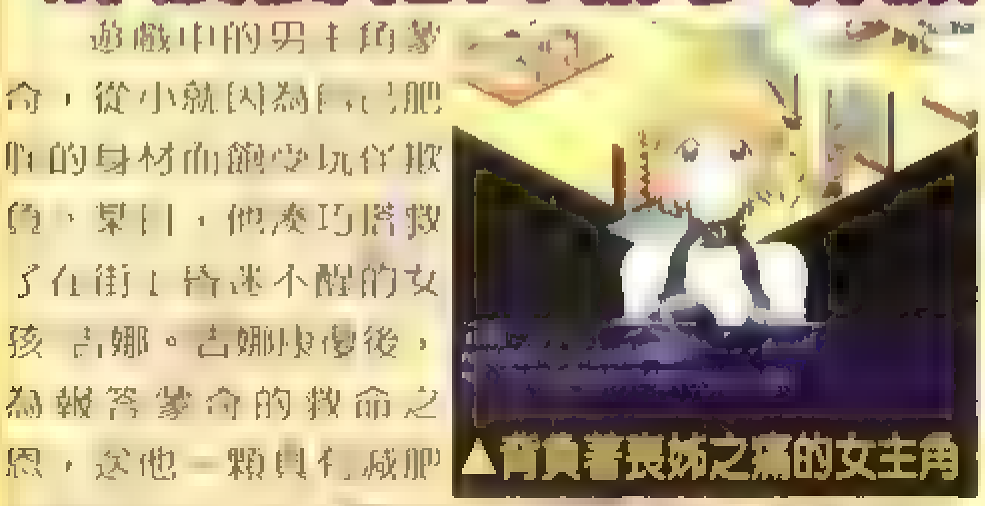


▼變身後的男主角長著跟悟空一樣的亂髮



▼賭場可是收集犯罪事實的最佳場所

胖瘦變化的精彩冒險



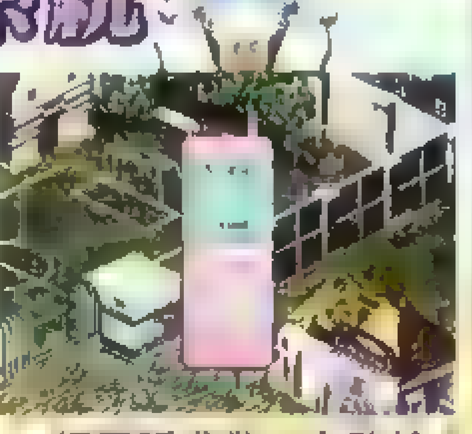
▲背負著喪姊之痛的女主角

遊戲中的男主角蒙奇，從小就因為自己肥胖的身材而飽受玩伴欺負。某日，他湊巧搭救了在街上昏迷不醒的女孩吉娜。吉娜康復後，為報答蒙奇的救命之恩，送他一顆具有減肥效果的巧克力球。蒙奇吃了巧克力球後，身體竟產生劇烈變化，他居然瞬間變成身材精壯的男孩。蒙奇一夜間變瘦的消息流傳出去，有一批人開始到處打探他的所在。想不到，他們竟是為了追殺吉娜而來，這是怎麼回事呢？

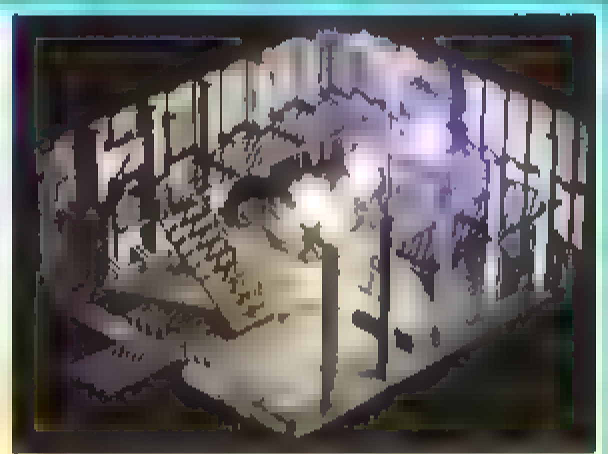
原來蒙奇吃下的並不是普通的瘦身巧克力球，而是神秘組織所研發出來的藥丸。這種藥丸會加速燃燒人體內的脂肪，並將它們轉化為生命能源，使人具有強大的戰鬥力。隱藏在黑暗中的組織，一方面派人暗殺吉娜，另一方面還不斷吸收會眾，擴大組織。這難道只是為了減肥？他們研發那種神秘藥丸的目的何在？為了保護吉娜的安全，為了揭發事實的真相，更為了自身的生存，蒙奇不得不咬牙奮戰！

即時有趣的戰鬥系統

《X少年事件簿》雖然是傳統的角色扮演遊戲，不過在戰鬥方面，卻是採取即時動作的模式，雙方人馬一旦對上，立刻拳腳相向，所以戰鬥時可是分秒必爭，非常刺激。



▲打電話求救，有助於遊戲的進行哦！



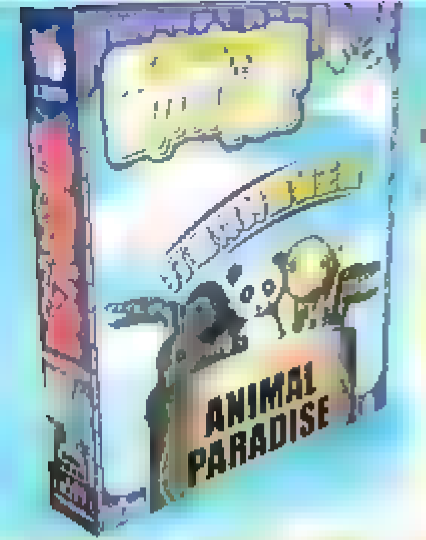
▲那正在冒煙的爐子，難道就是生命轉化爐？

主角在遊戲的過程中，隨著戰鬥的歷練，習得的必殺技也會愈來愈多，總共有二十餘種之多。在這些必殺技中，最讓人覺得有趣的就是「黑色徵候群」了，使用這一招後，主角會燃燒自己體內的脂肪，再以所發出的熱量來燃燒周圍敵人。還有像「偽裝術」這一招，主角可以快速摘取四周的花草來偽裝自己，等敵人走掉，再從背後一擊，雖然不太光明正大，不過可是非常有效的。由於敵人多半是有服食過藥丸的傢伙，所以對付起來有點棘手，這時施展「縮小術」就很好用了，它會吸收敵人的能量，使他們縮小。趁他們變小時，再予以重擊，戰鬥起來就不那麼費力。



▲敵人會使用耀眼的閃電攻擊

這款具有解謎風格的角色扮演遊戲預定在五月上旬發行。究竟吉娜會不會慘遭毒手？蒙奇會不會有生命危險？邪惡的組織到底懷有什麼陰謀？喜歡這類型遊戲的玩家們，到時候一起來探究事實的真相吧！







大家應該還記得可愛的無尾熊"哈雷"吧！遠從澳州搭飛機來台的無尾熊寶寶所引發的一場熊熊旋風橫掃了全台灣，近來又發生企鵝爸爸擔著孵寶貝蛋的感人新聞，雖然最後我們無緣看到企鵝寶寶的誕生，但是可以證明這些可愛動物的魅力是多麼的吸引人。如果能開一家動物園該有多好，你是不是也曾有過這樣的夢想呢？現在再也不用為了[illegible]

預定4月發行　體驗）展示）桌布）

製作公司：BFTY
發行公司：光譜資訊

▶配備　Pentium 200
▶記憶體　64MB
▶操作：M、K

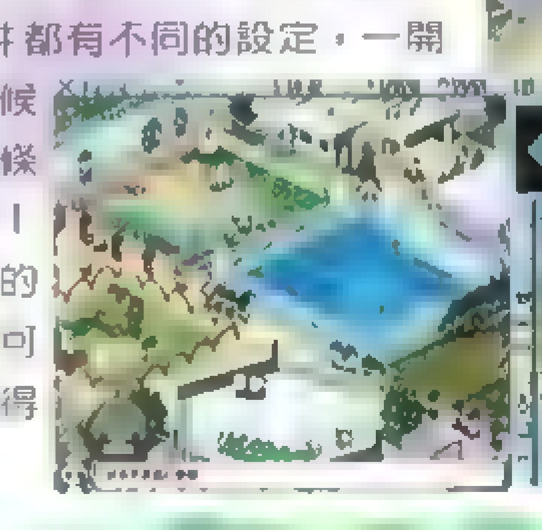
類型



多樣的地形環境展現不同難度

在動物天堂中，有將近20種的地形環境讓您自由選擇，每種不同的環境，其人口密度、資金配置、經濟水平及過關條件都有不同的設定，一開始玩家可先挑戰最初級的關卡，不僅地形平坦、氣候涼爽、資金豐富、人口密度極高，又不設限過關條件，可讓您輕鬆上手，絕對能讓您當個稱職的園長！

遊戲中每一關的地形特性都相當明顯，有迂迴的長廊地形、丘陵地或森林地等等。所以聰明的玩家可得發揮您過人的智慧，可別讓動物園還沒開成，就得面臨破產倒閉的窘況喔！





◀遊戲中要隨時注意資金的情形。

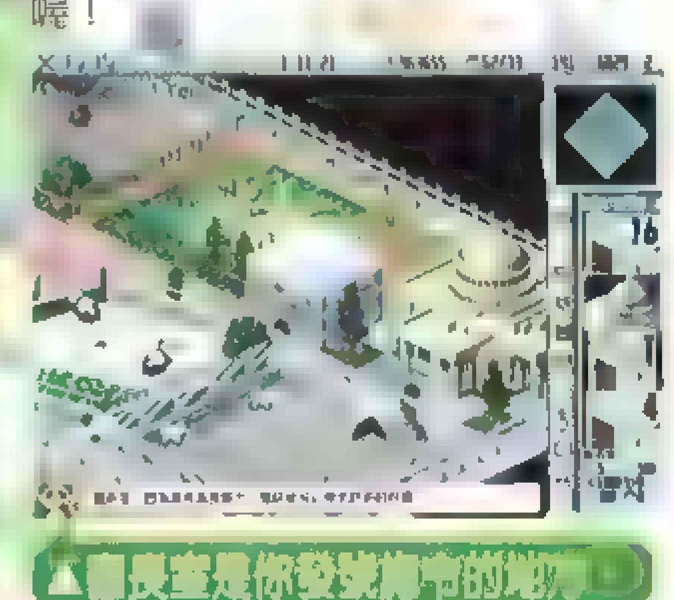
您想得到的動物這裡通通有

為了滿足玩家們豐富的想像力，除了每一關因其資金及難度的差異，所能購買的動物種類不同之外，遊戲中更設計了特殊環節，只要您的資金充足並聘請研究人員研發成功，

您的動物園絕對會因為您的金頭腦變成一個最炫的動物星球。一隻一隻恐龍跑來跑去的畫面是不是很有趣呢？只不過到時候你可得為他們大傷腦筋了，一座一座如小山一般高的糞便，該要聘請多少飼育員呢！你也可以建立一個深不可測的海底王國，各式各樣的海底生物，絕對有您意想不到的驚奇喔！您想得到的動物這裡通通有，趕快加入動物園長的行列，保證您的動物園比當紅的木柵動物園還搶手喔！

需要用心經營的專業人才庫

開一家有規模的動物園可不是這麼簡單的，要進行適當且細心的人力分配！在聘請員工之前，一定得先蓋員工宿舍，基本福利絕不能少，否則員工可會集體離職的喔！現在就趕緊來為您說明人力分配的情形。首先，為了動物們的健康，您必須考慮飼育員的專業性，因為他們可是幫您照顧動物的最佳保姆喔！研究員則可以幫您研發各種專業的設施及新奇的動物，清潔員更是幫您維持環境整潔的得力助手；維護員幫園內的建築物維持最佳狀態；此外還有各式各樣專賣店的店員，都需要一套完整的人力資源規劃才能使動物園整體運作成功喔！





「One Touch Record!」

自從節奏鼓王推出大受歡迎之後，製作小組就苦心思索，先是開放讓玩家自公司網站下載新曲目，進而研發出這項超級功能——「做我的音樂」！現在，玩家可以使用MP3歌曲，自行編輯鼓譜，輕輕鬆鬆地成為真正的節奏鼓王。

首好聽的MP3音樂，加上自己創作的鼓點設計，聽起來就是不同，玩家可以利用節奏製造機內附的MP3音樂，編輯出自身風格的鼓譜；如果手上還有其它MP3音樂檔，也存放進「節奏製造機音樂存放目錄」，在下次建立新鼓譜時，便可以使用此音樂來編輯！





8套鼓組音色供你自由選擇

延續節奏鼓王的專業電子鼓功能，節奏製造機同樣有8套鼓組音色，玩家可進入功能選單中挑選喜愛的鼓組音色，在編輯曲目時，能有更與眾不同的發揮喔！如果擔心自己實力不夠，節奏製造機內也附有數首專業鼓手編排的歌曲，相信可讓玩家在編輯鼓譜的同時，得到最佳的靈感喔！



貼心的HOT KEY設計，

節奏製造機不僅支援節奏鼓王專屬鼓組，更開放了鍵盤功能；此外更貼心的，莫過於HOT KEY的設計，不僅提供貼上、複製、剪下等基本功能，還多了「undo」（回覆上個動作）的便利功能！

節奏製造機是光譜資訊回饋給節奏鼓王忠實鼓迷們的最佳獻禮。看來喜好音樂遊戲的玩家又多了一項選擇了！



夢幻模擬戰 I & II

夢幻模擬戰系列是遊樂器上相當知名的作品，在國內具有相當的知名度，相信許多年紀稍長的玩家，都對此系列作品相當熟悉。而"夢幻模擬戰I"是此系列故事的開端，"夢幻模擬戰II"更是玩家口中的經典顛峰之作！這次"夢幻模擬戰I&II合輯"在電腦上重現，讓老玩家可以重溫當年的感動，同時也是讓新玩家能有機會接觸這個遊戲經典之作，是不可錯過的收藏機會！

精典的畫面令老玩家懷念！



預定5月發行

製作公司：SDT
發行公司：皇統光碟

▶ 配備：Pentium133
▶ 記憶體：16MB
▶ 操作：K、M



類型：回合策略

一、二代的故事都是以「爭奪聖劍」為主軸，身為光之後裔的主角將在黑暗勢力與帝國軍的壓迫下，對自己與未來世界的前途做出抉擇。第一代的主角雷汀是巴爾迪亞王國的王子，為了對抗被黑暗勢力所操控的帝國之侵略，挺身率領光之軍團來對抗，最終目的是封印魔劍、打倒闇皇子與混沌之王卡歐斯，使得大陸再恢復平靜。



對抗黑暗勢力是遊戲的重點



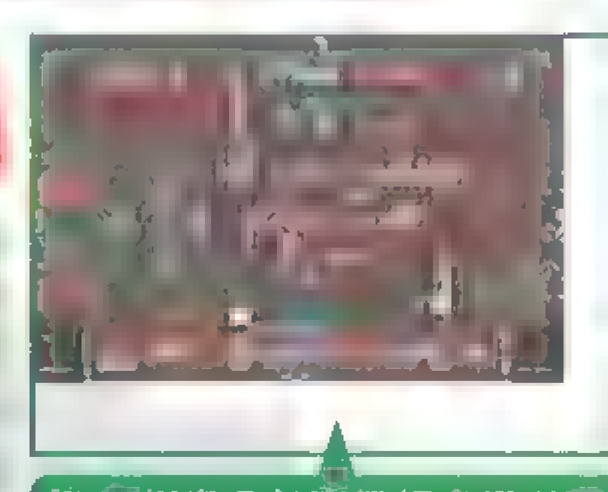
遊戲的劇情一氣呵成，十分精彩

而二代的主角艾爾溫是一代男女主角的後裔，在一代之後的數百年，沉睡的黑暗勢力再度甦醒，帝國皇帝貝爾哈雷特一統天下的野心再度浮現，從小父母雙亡的艾爾溫，因而開始他必須對抗黑暗勢力的宿命。



攻城的畫面很可愛吧





在二代中共有75個關卡

每一個主角都有特殊兵種

以心理測驗……

「夢幻模擬戰……之女神"的問題，……藉由類似心理測驗的……答案，會決定出主角不同的能力……經驗值後並提升等級，就可以進行轉職的動作來改變自身兵種的能力。

值得一提……，在兵種能力上，特別強調相生相剋的特性和指揮……，相剋兵種在交戰時，就算等級……

航空特技團F AERO DANCING F



飛行戰鬥遊戲的最高極品

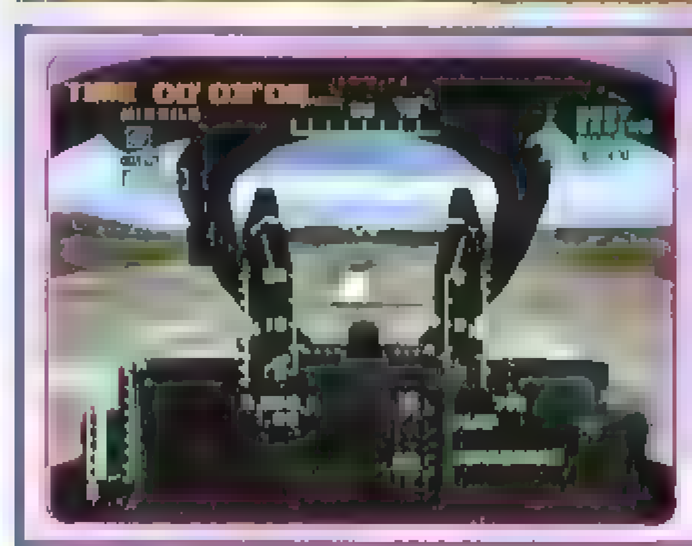
相信沒有讀者不知道SEGA吧！其旗下的軟體研發企業之一的CRI（全名CSK綜合研究所）曾幫SEGA研發過許多DC版的遊戲，而當中3D飛行模擬系列的遊戲受到相當高的評價，因為其研發技術及3D繪圖水準，可以說是數一數二的！而DC版的「航空特技團F」如今已成功移植至PC版，並且還將改版成中文介面，將在台灣與玩家們見面了！



價格/上市	[illegible]
發行公司	CRI
代理公司	會宇
配備	PII 266以上
記憶體	64MB
操作	滑鼠、鍵盤
類型	飛行模擬


遊戲中的3D繪圖非常棒

航空特技團的各項特色


有詳細的教學[illegible]如[illegible]？

「航空特技團F」結合了模擬與動作，遊戲中各種飛行課程及訓練都頗為詳盡，針對飛行術語也有詳細解說，還有一流的飛行技師現身教學；在中文化的環境下，讓所有玩家可以輕鬆操控暢行無阻！遊戲並支援區域網路對戰，之外還有Windows專屬的桌布集錦，共有30種類的機種和60張精美遊戲畫面提供玩家收藏。

令人目不暇給的飛行機種

當玩家經歷過無數的飛行訓練過程之後，即刻就可以輕鬆上手操作更多戰鬥機，如F-1、F-4、F15之外，還可以親手操控F-14、F-16、F/A 18的美國軍機！登場機種多達31款，像是T-4、T-2，國際知名機種T-3、F-104也會在遊戲中亮相；當玩家只要達到某些過關條件，還會有令人驚喜的隱藏機種出現哦！

移植到PC版的「航空特技團F」，還特地增加了令人視覺為之一亮的「特別塗裝機種」，玩家可自行決定想改變的機型外表及顏色，要畫成鯊魚或是老鷹、美女圖，都讓你自由選擇；比DC版多出更多新的設定和元件，無庸疑問的是一款值得玩味及收藏的模擬遊戲佳作！


飛機上的彩裝十分炫目


[illegible]的飛行[illegible]

追求更真實的遊戲過程

「航空特技團」系列當中最令人讚賞的，莫過於飛行的逼真效果及遊戲畫面所呈現的視覺震撼感。除了飛行排氣煙、噴射等等特效之外，多達20個角度的視點切換、飛行影像再度重現的攝影重播編輯功能等等，充分讓玩家真實感受到翱翔天際的快感！所以不管是初學者或是飛行高手，都可以滿足飛行樂趣，實現飛行的夢想！



柏德之門二之巴歐王權
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

為柏德之門劃下句點

本文為玩家介紹的柏德之門二之巴歐王權（Baldur' s Gate II : Throne of Bhaal，暫譯）是柏德之門二最新的任務片，並將為柏德之門的故事劃下句點，整個資料片的遊戲時間大約四十個小時。巴歐王權在劇情上大致上可分為「延續」（add-on）及「新增」（add-in）兩個部份。延續的部份會接續上一套遊戲的結尾，關於Bhaal的幼年劇情。新增的部份將為柏德之門二注入新內容，形式上和劍灣傳奇有點類似（Tales of the Sword Coast）。

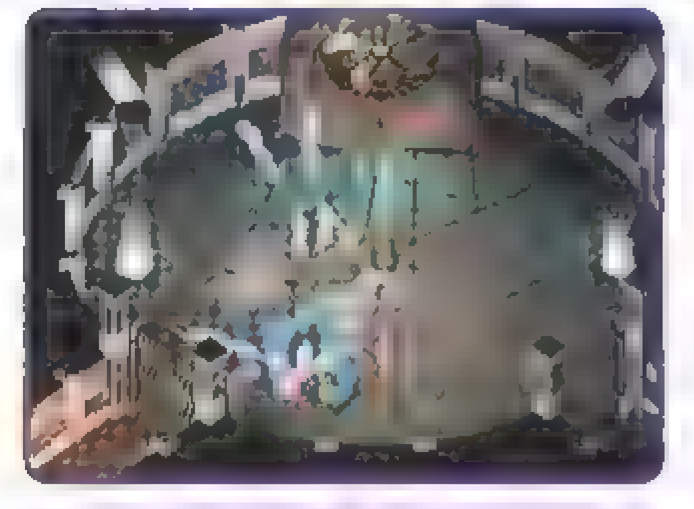


組織正確的冒險隊伍，讓玩家可輕鬆過關

巴歐王權將為柏德之門劃下句點

新內容以一個超大的地下守護城（Wh-atcher' s Keep）為主，即使玩家未完成柏德之門二的任務，也可以到達此處冒險。設計公司BioWare的設計師認為它是該公司有史以來最酷的地下城。玩家將在那兒遇到數不清的怪物，以及移植自地下城與龍遊戲規則裡各種傳奇性的神器。

四十種高階法術及技能



雖然玩家變強了，但怪物也不好惹

新劇情從玩家位於Abyss的據點開始，玩家將從這裡學習各種新的能力，第一種能力是召喚在柏德之門二裡任何一種角色的能力，被召喚的角色會立刻加入您的隊伍。如果你喜歡的話，也可以創造想擁有的隊伍，接著玩家將旅行至各個地點，包括正遭受攻擊的Saradush城。

據了解，遊戲將提供超過四十種新的高階法術及新的技能，給玩家所扮演的角色使用。在技能方面，一位高等級的戰士可施展一種具強大破壞能力的旋風襲（whirlwind attack），它的威力可以將周圍的敵人五馬分屍。

預定 **5月** 發行　　展示 樂布

國外發行／INTERPLAY
國內發行／英特衛

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 操作：M

類型





光看牠們的體格，就知道不好對付

殺傷力超強的復仇風暴

在新法術方面比較值得一提的，包括復仇風暴（Storm of Vengeance），它能創造一片巨大紫雲，接著雲會變成有毒性，然後會下起火雨及酸雨，接著閃電會擊向四面八方，將仍站在攻擊範圍內的任何人殺光。

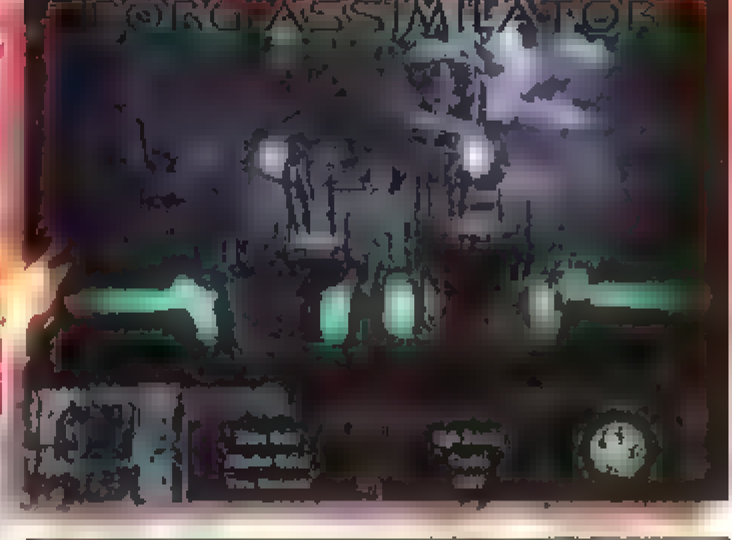


[illegible]

另外，玩家還可以在遊戲裡找到更強大的裝備，有了這些裝備，你將會如虎添翼。遊戲雖然是柏德之門二的任務片，但設計師特地針對遊戲引擎Infinity engine，做了許多技術上的改進，避免在戰鬥發生時使電腦效能降低。另外，某些電腦控制的角色之互動性也做了改良，敵人的行為會變得更複雜，而不具侵略性的NPC也不會莫名其妙地攻擊您，或者只是呆呆地站在城裡。







想在以星艦迷航記為背景的遊戲中扮演壞蛋嗎？Activision計劃於今年年底推出由Cyberlore設計的戰役制即時戰略遊戲－星艦迷航記之赤化風暴（Star Trek: Borg Assimilator，暫譯）中，將可實現這個遊戲夢想！

預定 冬季 發行

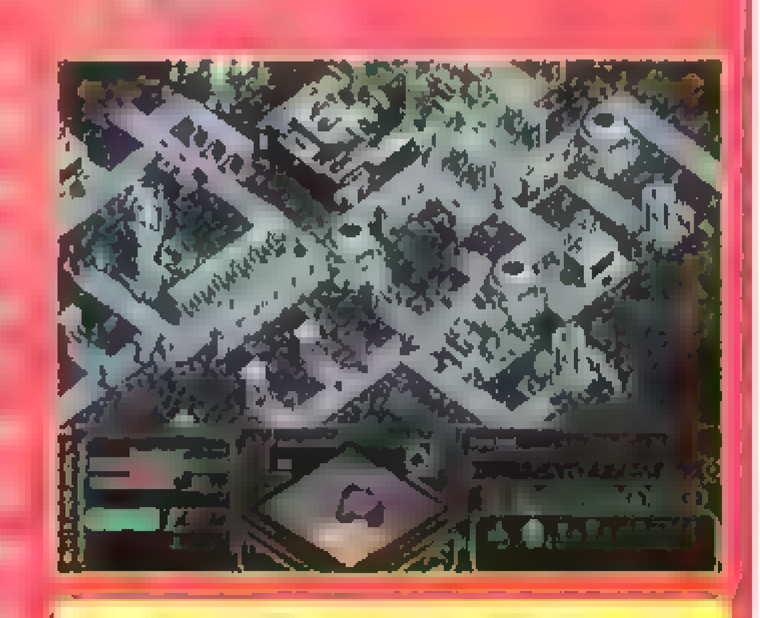
國外發行：Activision
國內發行：未定
▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：滑鼠

類型 即時戰略






博格人的戰艦


壯盛的軍種駐守重要設施

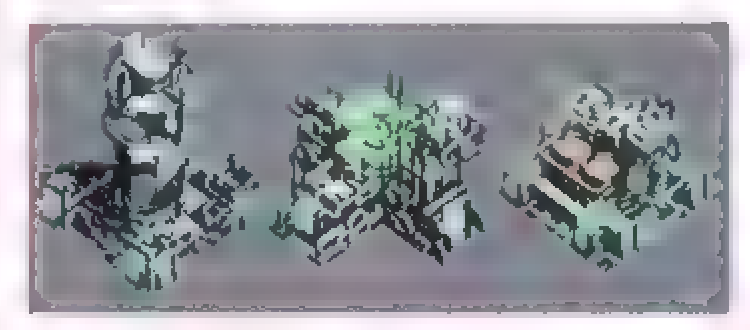


Cyberlore的作品，包括今年問世的君臨天下（Majesty）和之前的魔獸爭霸二資料片等，對即時戰略遊戲的設計有十足的經驗。在赤化風暴中共有十二道關卡的戰役，玩家的目標是同化您所遇到的任何種族，包括羅姆蘭（Romu-lans）、克林貢（Klingons）和聯邦的人類（Federation humans），各種族的抵抗會隨著關卡的向前推進，而越來越頑強，但這些種族的獨特能力在被您征服後，包括科技及資源便會成為您的一部份！



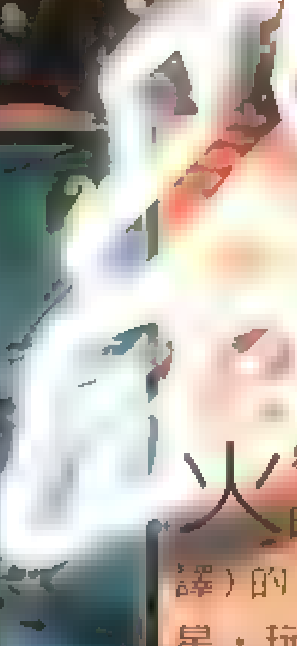
博格基地的AI完全能夠執行典型殖民行動的例行性作業，包括同化、戰鬥、資源採購、與勞動。針對玩家尚未探索的地區之互動，設計師加入隨機劇情產生器，讓遊戲的戰役系統、特殊事件系統及自由事件系統(freestyle system)完全由這個隨機劇情產生器決定，讓遊戲的可玩性大大地高；至於遊戲的地形則以3D多邊形及2D預先成型的Spite為主，讓您的殖民世界及征服行動更加真實。



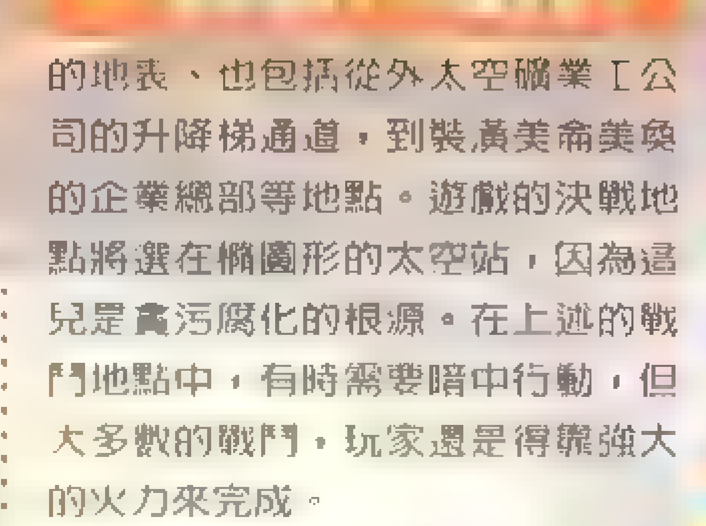




火星聖戰 Red Faction



火星聖戰（Red Faction，暫譯）的故事發生在火星，玩家所將扮演的主角巴克(Parker)，是一位因夢想幻滅而離開地球，來到火星的外太空礦業工公司(Ultor Mining Corporation)工作的年青人。巴克原本希望藉此找回自我，但來到火星才發覺此處是一個殘暴、凌虐及傳染病盛行的世界。他對這兒徹底失望，因此ና同工會反抗，遊戲的故事就此展開。





預定 夏季 發行

國外發行：THQ
國內發行：未定

▶ 機種：未定
▶ 記憶體：未定
▶ 操作：鍵盤

類型

遊戲裡的戰鬥發生地點，包括火星深處的地洞、水中、坑坑洞洞的地表、也包括從外太空礦業工公司的升降梯通道，到裝潢美侖美奐的企業總部等地點。遊戲的決戰地點將選在橢圓形的太空站，因為這兒是貪污腐化的根源。在上述的戰鬥地點中，有時需要暗中行動，但大多數的戰鬥，玩家還是得靠強大的火力來完成。

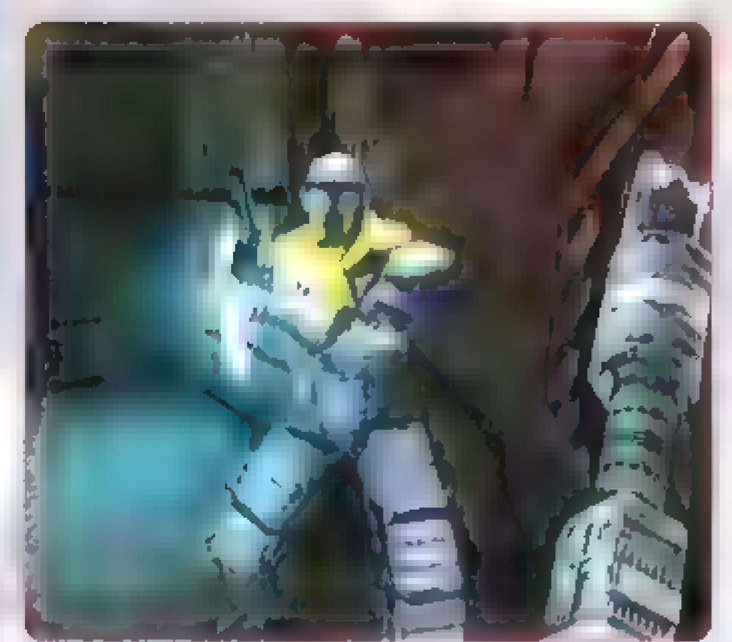
遊戲中大多數的敵人是人類，包括鎮暴警察、效忠礦業公司的員工、甚至是傭兵、生化人和殺手機器人等；有時玩家也會遇到一些人來幫助你，但這些人是單純的勞工，而不是士兵，所以他們不會聽從您的指揮。至於是否有其它火星生物會出現在遊戲中，設計公司Volition仍不願對外透露。



功能強大的交通工具

遊戲中也有車輛可以代步，假如玩家在遊戲中發現車輛，可以選擇駕駛它來勇闖各關，但有些交通工具是必須使用的，例如在水中就必須以單人潛水艇來前進。遊戲中第一個交通工具是速度超快的吉普車，它配有強力的機關槍，巴克可以用車子來撞敵人，也可以跳下車，只用機關槍來掃射敵人。

這些大型的裝甲運兵車、單人潛艇、洞穴專用車輛等，都有它們獨特的物理與慣性系統，例如發射魚雷時會顯得較緩慢而沉重，機槍掃射時則迅速得多；在武器方面，巴克可使用的武器包括手槍、重型機關槍、短棍、遙控炸彈、火箭筒、短槍、重型對戰甲步槍與火焰發射器等。據了解，火星聖戰將推出PS2版與PC版，但由於PC版還須考慮多人共玩的設計，因此可能得較PS2版晚幾個月推出。







俠客遊IV

感覺上距離「俠客遊III」的推出時日並不甚久，《俠客遊IV》便已經在日本問世。「俠客遊」系列是一款講求自由發展與冒險的遊戲作品，它豐富的內容與各式各樣精彩的設定，擄獲了無數玩家們的心。

「俠客遊」與一般RPG所不同的地方在於，它並沒有制式的劇情或路徑可尋，而是藉著無數的任務與事件，勾勒出玩家們獨一無二的冒險人生。隨著玩法的不同，所遭遇的經歷將會產生很大的變化和差異，可以說是一套真正做到讓玩家自己掌控一切，體驗Free Life的自由角色扮演。



預定 3月 發行

國外發行／ARTDINK
國內發行／第三波

▶ 機種：P-200
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M、K

類型

承襲III代而來的系統

自從Artdink將網路引進「俠客遊III」中之後，便受到了玩家們相當大的迴響，以及諸多方面的肯定與好評。「俠客遊III」的網路連線手法十分創新，因為玩者並不是在單一固定的主機上進行遊戲。「俠客遊III」的世界，是由數個不同的小世界所連結而成：在單機版中，這些世界可能只是不同於主世界的另一個平行空間設定，而到了網路的多人連線遊戲上，這些可以造訪的世界則全都改為其他玩家所居住的主世界。

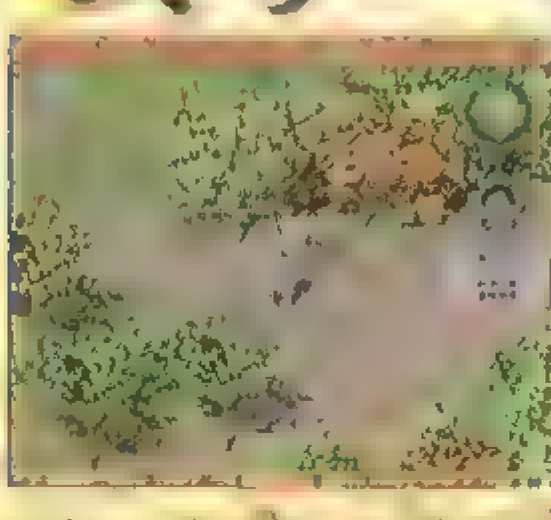
在平行空間之中旅行

《俠客遊IV》[illegible]



[illegible]儲存的功用，這也是相當重要的，因為玩者只有在主世界的神殿或家裡時，才能進行檔案的儲存

來趟一塊冒險去喔！！



在網路RPG的世界中，最讓人感到快樂的就莫過於和伙伴一起冒險、一起成長，分享彼此的經驗與喜悅，而這也是RPG最迷人的地方。《俠客遊IV》由於提供了網路連線功能，因此您也一樣地可以與其它的玩家們進行互動。您可以邀請其他人加入您的隊伍，或者是加入其他玩者的隊伍，許多人一起行動將可以合力擊敗更強的敵人，完成更艱難的任務，並且更優厚的報酬。

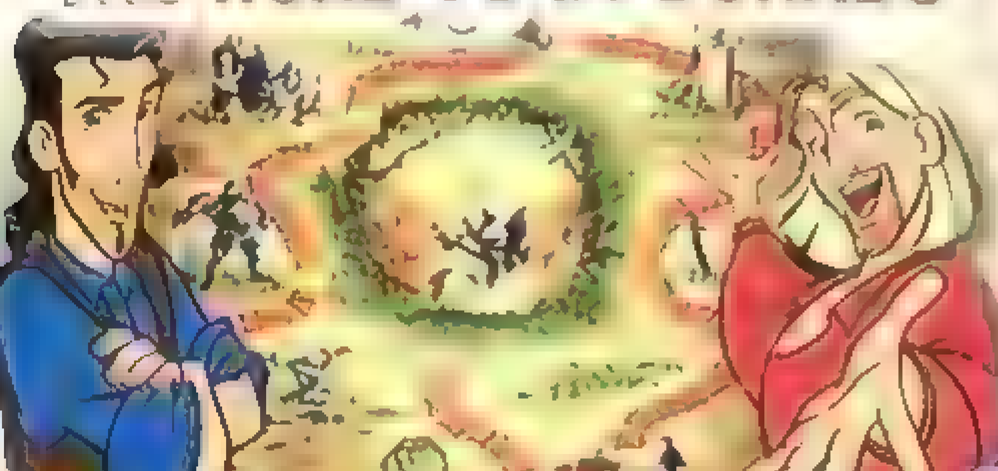
不過要小心，俠客遊的世界中是有供需關係的，當您被委託送貨時，很可能在暗處就躲藏著想要強奪該物品的傢伙；而當您殺了某個人物前往領取報酬的途中，背後可能早就跟了一大票獎金獵人正覬覦著您的項上人頭。因此，不但您的任務目標可能是其它的玩者，而您本身也可能是其他人緊盯的對象喔！





勇闖黃金城

Gold and Glory THE ROAD TO El DORADO





您是否曾經聽過或觀賞過《勇闖黃金城》這部電影？它是由夢工廠所製作的一部動畫喜劇，並且和「獅子王」、「阿拉丁」等著名鉅片一樣，受到來自各方的各種肯定。電影劇情相當溫馨，主要是描寫圖力歐與米高伊兩人之間感人肺腑的真摯友情。

夢工廠動畫電影改編

預定5月發行

國外發行／UBI SOFT
國內發行／第三波

▶ 機種：P-200
▶ 記憶體：32MB
▶ 操作：M

類型



由著名動畫電影改編而成的這款《勇闖黃金城》，乃屬於一部冒險類型的遊戲作品。風格與另一部知名的冒險遊戲鉅作「猴島小英雄」相當類似，遊戲中的畫面場景全部是採取3D方式呈現，整體看上去十分華麗。

《勇闖黃金城》具有極佳的聲光視覺，其大膽鮮豔的用色，細膩的畫風與精緻的線條，都能夠緊緊抓住玩家們的目光。雖然是一套卡通風格的遊戲，但是不難看出製作小組在光影的變化處理上格外用心，各種鏡頭變換與視覺處理上，都有相當的水準。遊戲中每個場景的取角的場景，大部分都能讓玩者一目了然，不會有視覺死角的情況產生，十分地體貼玩者。

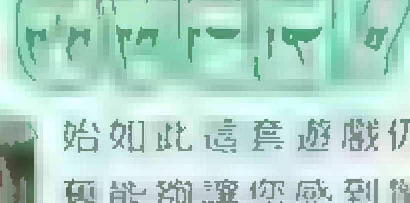


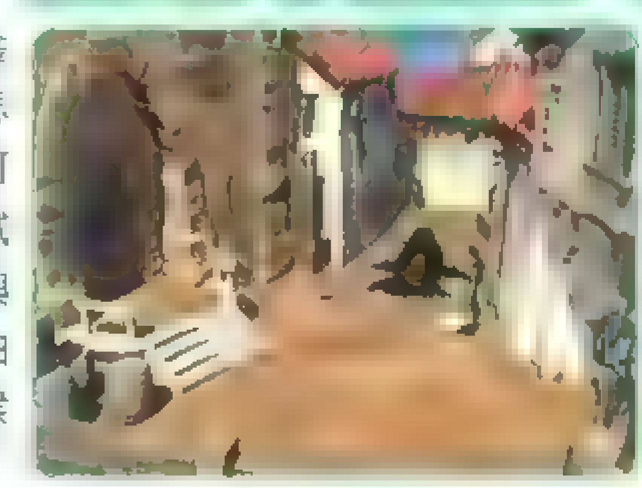
既然《勇闖黃金城》是改編自動畫電影，當然遊戲中也不乏許多電影配樂的出現，隨著故事情節的高潮迭起，整個旋律也會隨之變化。事實上，《勇闖黃金城》在這方面的表現相當用心，玩者在進行遊戲時，將可以自然地專心投入；各式各樣逼真的音效，也使得整個遊戲世界感覺上更加地有實感，也更加地生動活潑。



遊戲的操控方式相當簡便，單單幾個鍵，就能使人物執行各式各樣的指令，包括交談、使用物品、跑步、蹲下、貼著牆壁滑移等等，相當多變化。有鑑於遊戲中的場景都相當繁華，為了方便玩者所有可以對話或操控的人、事、物，在主角轉向他們時都會自動發光，相當容易辨認，替玩家省去了不少搜索的時間和麻煩。







此外，《勇闖黃金城》中並沒有死亡等悲劇的發生，因此玩者可以一而再再而三地嘗試各種可能的解題方法與組合。遊戲中的謎題由淺而深，剛開始的時候只要稍微具備聯想力，大多可以順利通過。等到玩者漸漸進入狀況之後，整個謎題便會逐漸增加深度，遊戲中的場景也會越趨龐大，物件變得更多更複雜。

或許您已經看過作品，知道大略的劇情，然而即始如此這套遊戲仍舊能夠讓您感到驚奇與新鮮，各式各樣稀奇古怪的謎題與解法，更是讓人始料未及，有些爆笑的解題方式，不是叫人哭笑不得，就是讓人忍不住噴飯。在知道答案後，往往會會覺得「果然是這兩個天才才想得出來的事」，令人莞爾。







北宋年間，書生張子游與鯉魚精靈小蓮相遇，醞釀出感情的花朵，然而人類與精靈間的鴻溝卻是跨越不了的障礙，縱然是如此纏綿與悱惻，但最終究竟是如同池底浮上的泡沫般易碎，還是天成良緣、皆大歡喜的結局呢？

《魚美人》的故事改編自中國傳統的民間故事，時代背景設定在中國的宋朝，內容敘述一隻鯉魚精愛上人類的故事，劇情中安插了道士師徒張天師、堂本剛以及牡丹的婢女小蠻等甘草人物串場，讓整個遊戲的內容既逗趣又活潑。遊戲中所有的建築場景以及人物刻劃都採古風設計，各類神怪魔法隨處可見，讓玩家悠遊其中的同時，也能領略東方神話哲學的美感。



預定 6月 發行

設計公司／聖教士
發行公司／聖教士

▶ 機種：P-II 233
▶ 記憶體：64MB
▶ 操作：K、M

類型

利用動作捕捉器 展現東方武術動作之美



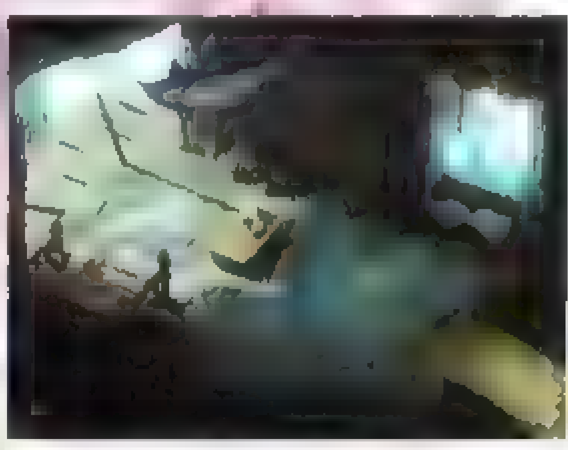
金鐵交戈聲，馬鳴風蕭蕭，幻紙成劍、點石成兵，張口吐出斬妖氣！雖然這是個叫人柔腸寸斷的愛情故事，不過《魚美人》的戰鬥畫面一點也不遜色喔！遊戲使用了先進的動作捕捉器（Motion Capture），東方武術動作之美在遊戲中得以一覽無遺，操作的介面也設計得相當人性化，讓玩家只需憑藉直覺就可以順暢的進行遊戲。

人物狀態畫面



除此之外，遊戲中的劇情也是一大特色，藉由生動的對話與豐富的情節，《魚美人》建構出一個獨特的世界觀與價值觀，玩家對任何事情的看法，都會影響到主角屬性、故事的結局發展以及夥伴間的關係，甚至可能改變任何一場戰鬥的結果喔！

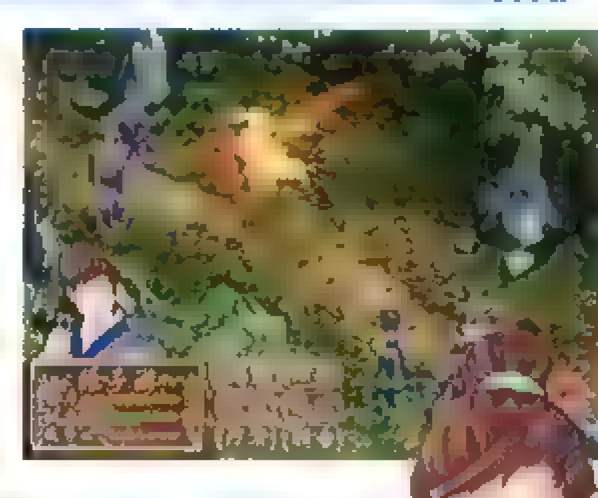






冒險與養成要素兼具

遊戲共分為三大區域：家鄉、京城以及京城郊區，玩家一開始是由「家鄉」展開冒險歷程，隨著故事的進展，慢慢擴展到別的地區。遊戲也設計了很多場景可供冒險，玩家可與遊戲中的NPC，或是戰鬥中的怪物交談，藉此獲取事件的訊息，進而解決事件。



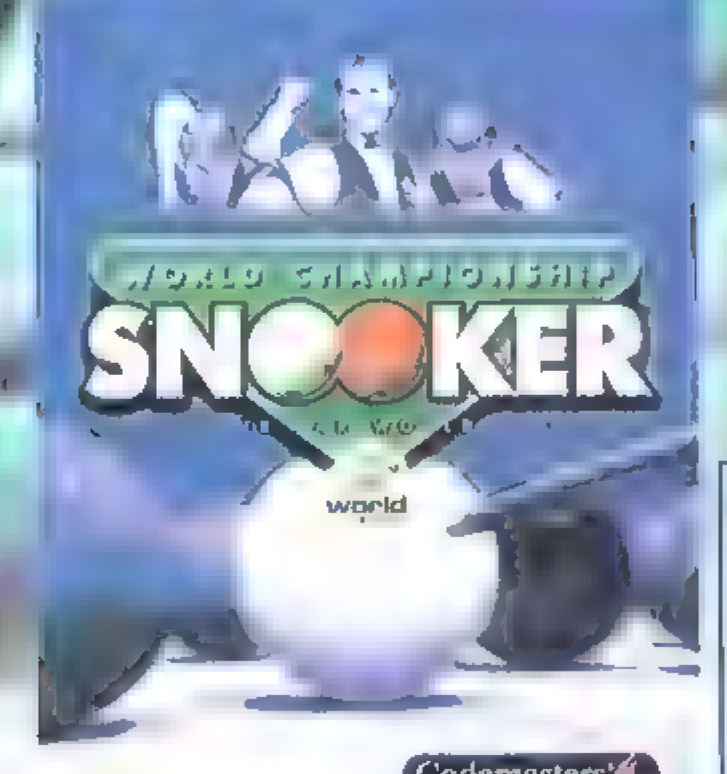


▲努力的練功升級吧

當然，練功升級的部分也是絕對是免不了的，主角在獲取足夠的經驗值升級後，會有屬性點數供玩家分配運用，而平常的對話中也常會出現不同的選項，玩家選擇回答不同的問題，便會獲得不同屬性的成長，這也會影響玩家解決事件或是贏得戰鬥的困難度。

此外，玩家在戰鬥中將會遇到五個不同的種族，武器的選擇自然也得對應這五種不同的屬性，才能發揮剋敵的最大功效唷！





世界撞球冠軍



預定 4月發行

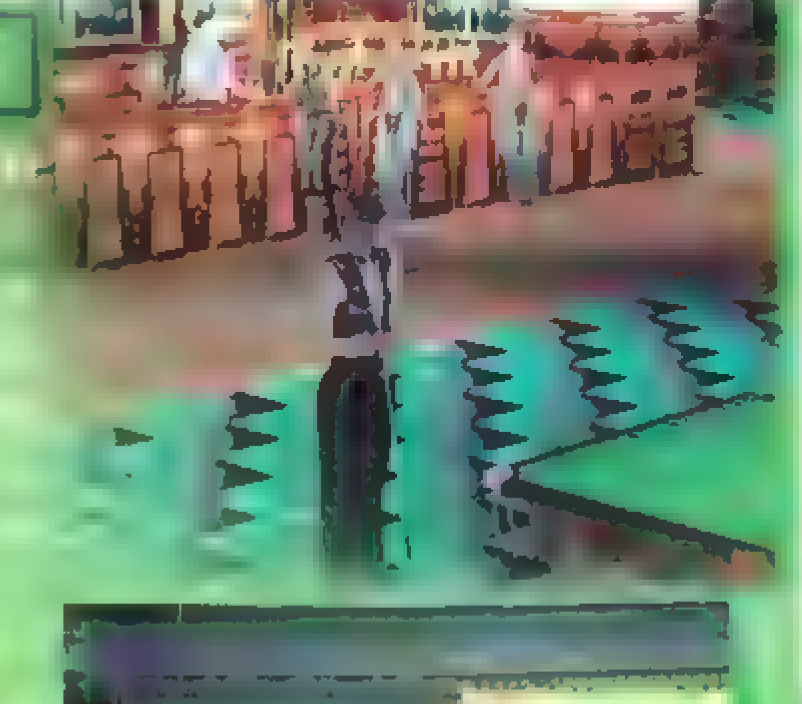
國外發行：Codemaster
國內發行：松崗電腦

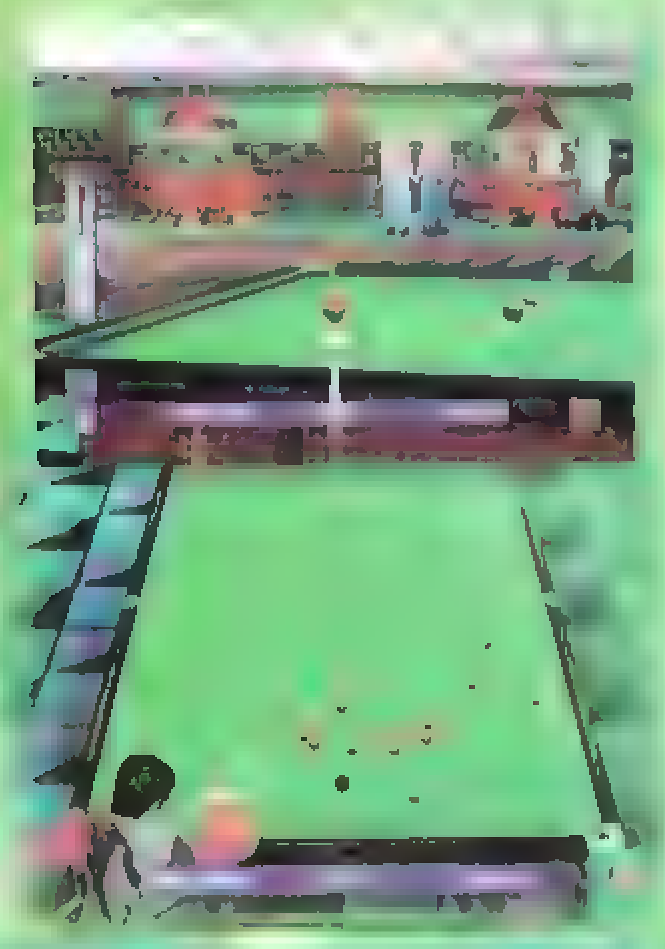
- 配備：PII 300以上
- 記憶體：32 MB
- 操作：鍵盤、滑鼠



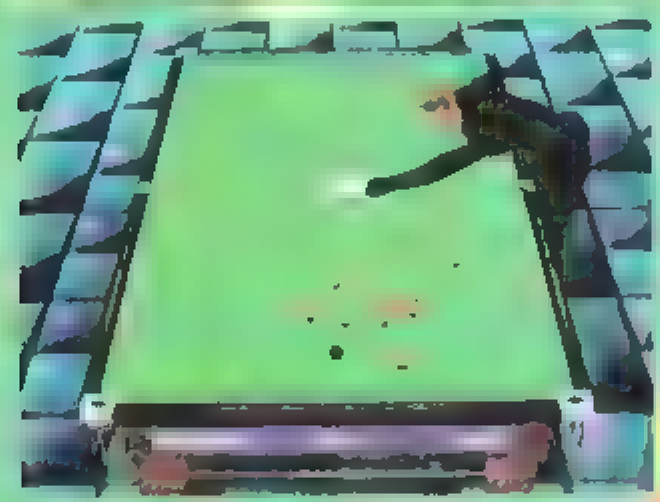
對於許多喜愛撞球運動的消費者來說，能夠和馬克威廉斯（Mark Williams）、史蒂芬亨得利（Stephen Hendry）、新[illegible]歐蘇利文(Ronnie O' Sullivan)[illegible]等司諾克好手面對面廝殺一較[illegible]，[illegible]夢想，也是終生難忘的美[illegible]。而「世界撞球冠軍」的誕生，不但能圓國內玩家挑戰頂級司諾克好手的願望，更能讓司諾克迷們在一流的豪華司諾克競技廳中，享受身歷其境的快感！

名人演出的撞球大賽

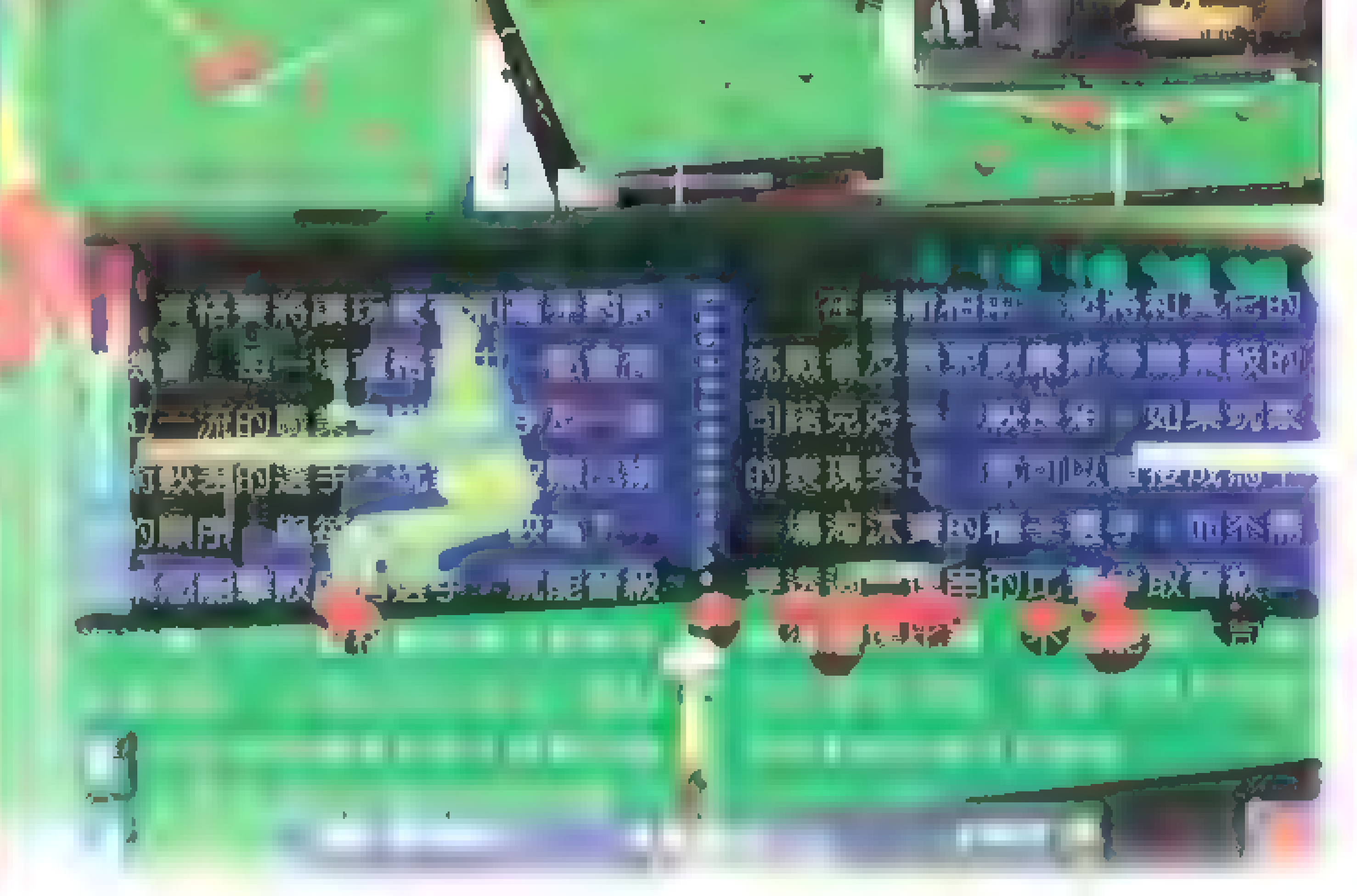


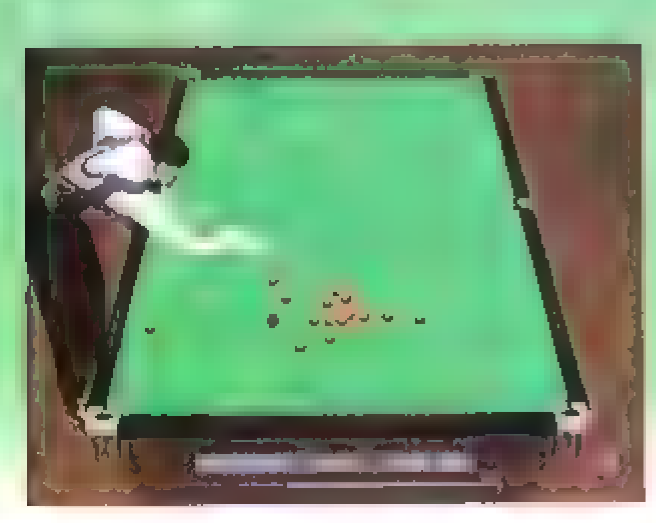






遊戲的主體—冠軍賽





閃擊點行動
Operation Flashpoint

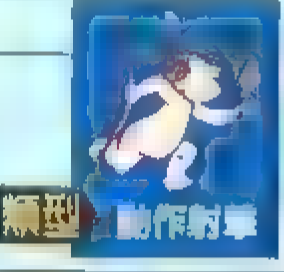
是否已經厭倦了與火力薄弱的恐怖份子對抗？是否想要嘗嘗戰場上的砲火洗禮？由Bohemia Interactive Studio這家位在捷克的遊戲工作室所製作的第一人稱單兵戰鬥遊戲「閃擊點行動」，將讓玩家進入現代戰場中，體驗在槍林彈雨中殲敵的滋味！



「閃擊點行動」的故事背景訂在1985年冷戰末期的東歐，一個蘇聯將軍為了維護偉大祖國的光榮，擅權領兵佔領了三座島嶼，不過他偉大的祖國（蘇聯）卻無法忍受這樣的叛變行為，北大西洋公約組織（NATO）只好派出「維和」部隊來解決這樣的問題，玩家當然也就是維和部隊裡其中的一員，是個最基層的二等兵。

6月發行

國外製作 Bohemia Interactive
國內代理：松崗電腦



▶ 配備 Pentium II
▶ 記憶體 64 MB
▶ 操作 鍵盤 滑鼠

類型 動作射擊

精細重現所有武器的特性

以模擬單兵作戰為主軸的「閃擊點行動」，詳實模擬了各式80年代的步兵武器，各式武器間的特性、性能、射擊速度與模式的不同、獨特的槍聲、甚至是遠距離狙擊目標時所需預留的前置量，都在「閃擊點行動」內真實重現。



玩家除了依據所使用的武器配備而擔任不同種類的步兵外，也可以駕駛坦克、裝甲運兵車、吉普、軍用卡車、船艇，甚至攻擊直昇機、運輸直昇機及固定翼攻擊機等，也可以搭乘運輸人員的載具，快速地從一個地點運輸到另一個地點，在電腦上重現戰術機動作戰的精髓。

可以升級的階等系統



在單人模式下，玩家一開始扮演一名二等兵，跟隨由電腦AI所控制的班長作戰；隨著戰役的進行玩家的階級也會隨之提昇，到最後可以透過無線電指令，指揮整個班12個人的各項行動，而電腦AI控制的士兵會根據你下達的命令自行戰鬥！

在多人連線模式下，玩家可以透過區域網路或是網際網路，進行最多可達100人的連線作戰！在三個面積都超過6000萬平方英呎（約2.6公里x2.6公里大）的戰場上廝殺，想像一下，敵我雙方的士兵都是由實際玩家操作，真實的戰場景象彷彿就在你我身邊。



即時運算的天候



INSANE 行遍天下



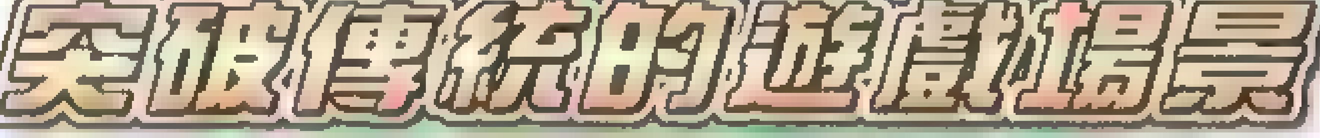
Codemaster是賽車模擬遊戲中相當知名的廠商，先前推出的兩款賽車模擬遊戲－Touring Car Championship(TOCA)系列與Collin McRae Rally系列，無論是PS或是PC版本，都以絕佳的控制介面及超逼真的駕駛感覺，博得模擬賽車遊戲迷們一致好評。

今年Codemaster再接再厲，又推出另一款截然不同的4X4大腳賽車模擬遊戲－行遍天下。

5月

國外製作：Invictus
國內代理：松崗電腦
類型
配備：Pentium II 233
記憶體：64MB以上
操作：鍵盤、方向盤

突破傳統的遊戲場景



若是以賽道路面來區分，賽車可分成鋪裝道路型與非鋪裝道路兩大類。前者就是大家熟悉的F1或是房車賽；後者則是Rally越野賽車與4X4大腳賽車。由於4X4大腳賽車追求的是輾過一切障礙以及高人一等的快感，所以遊戲設計的精髓，就在於能否呈現出車輛懸吊起伏的反應，以及那種衝破疆界的快感！



在行遍天下中，玩家所看見的畫面，都是車輛可以行駛的路線。也就是說完全沒有固定的比賽路線！玩家如果想截彎取直來儘早到達目的地，有時崎嶇的路面反而會降低車速，還不如沿著彎曲的平路前進。這些狀況，在行遍天下的無疆界遊戲場景中屢見不鮮。

逼真的躍動感

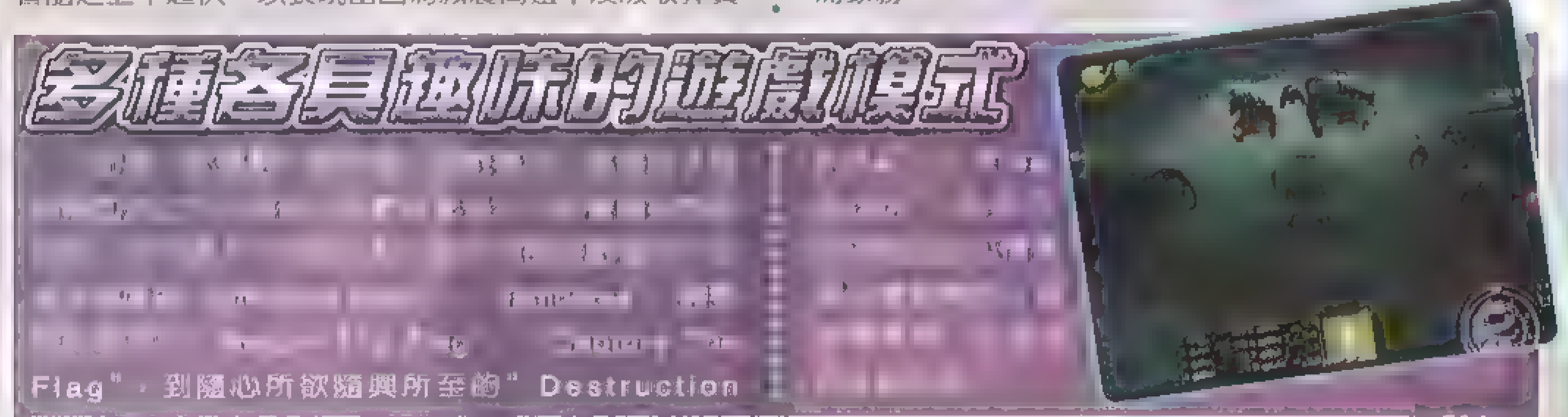


4X4大腳賽車的特色，就在於高高在上的車身，加長的懸吊及驚人的排氣量。在行遍天下中，玩家可以很明顯地體會到那種行船的感覺！當玩家開著大腳賽車輾過地表時，畫面也會很合理地表現出駕駛者搖頭晃腦時該有的視野；尤其是遊戲中經常出現的跳躍，當玩家的大腳賽車一躍而起再重落地之後，電腦螢幕中的畫面也會隨之上下起伏，以表現出因為減震器還不及吸收彈簧彈力，而導致車身的大幅度晃動。這點行遍天下的模擬可以說精采絕倫！



行遍天下的4X4大腳賽車，從SUV、卡車到軍用吉普都有，唯一的共同點就是高大的車身。如果玩家對車輛調校有兩把刷子，保養場(Specification Menu)會是大展長才的地方。玩家可以在此調校出最適合的車輛，諸如車胎的選擇、懸吊的設定、甚至小到煞車力道的分配，以配合不同的比賽需求而致勝。

多種各具趣味的遊戲模式



Flag"、到隨心所欲隨興所至的" Destruction

黑鷹傳奇

■設計公司：[illegible] ■發行公司：[illegible]

●角色扮演／Pentium166／32MB／499元



這是一個曾經六年在森林裡與狼為伍生活的少年的傳奇故事。遊戲的戰鬥系統採用現今最流行的即時戰略方式進行，讓玩家能更自由自在、由節奏感和速度感來進行遊戲。遊戲中以北京城為背景，全部23個廣大場景全由3D技術繪製而成，人物與建築完全按照真實比例製作，寫實風格畫面極力再現北京城古時候的風貌。

女神守護者

■設計公司：美夢成真 ■發行公司：朝日工作室

●策略／Pentium166／64MB／299元



這款遊戲是一款全新型態的RSLG類型，傳統的RSLG，遊戲的劇情故事發展只有一種，但本遊戲中會依戰鬥時是否找到特殊道具(守護星牌)…等，來決定整個遊戲的結局，而結局至少就有2種以上。在戰鬥模式方面，除了原本就該有的"回合制"和"3D畫面"外，還有部分遊戲所擁有威力強大的"召喚獸"，甚至類似即時戰略的"即時反擊"模式都一併收錄於內…。

幻魔世紀

■設計公司：[illegible] ■發行公司：[illegible]

●即時戰略／Pentium-233／32MB／890元



幻魔世紀是一款改變現今即時戰略觀念的遊戲！遊戲以類似於"地城守護者"般的進行方式，玩家將無法直接控制手下的角色(必須使金錢誘導或是利用天性，讓這些英雄能主動攻擊！)，此外遊戲綜合魔獸爭霸的即時戰略建造過程，並在畫面上充分表現出中古幻想時空。遊戲中的敘述全面中文化，並允許玩家輸入中文名字，更可以在多人連線時使用中文輸入交談！

冰風之谷：寒冬之心 (Icewind Dale: Heart of Winter)

■國外發行：[illegible] ■國內發行：[illegible]

●角色扮演／Pentium 266／64MB／780元



寒冬之心是柏德之門～冰風之谷的任務片，遊戲中提供了五個新冒險地區和八層地下城，雖然它的劇情與母片完全不同，但玩家也能夠來回於兩套遊戲的冒險地區之間，而且遊戲中只要主角的平均等級達到了第9級，那麼玩家就可以隨時將人物資料轉到資料片。如果玩家想要以全新的隊伍來進行遊戲，資料片本身也有一些現成的高等級人物可載入遊戲使用。

危星任務(Vital Device)

■設計公司：[illegible] ■國內代理：[illegible]

●即時戰略／PentiumII-200／32MB／499元



「危星任務」是以在人體中的人類Zylen軍和外星生物Abelisys，兩個種族的戰爭為主軸的即時戰略遊戲。各種族必須在博士體內爭奪蛋白質以製造更多建築物和武器，人類組成的Zylen軍一般部隊的攻擊力較強，但相對地發展過程也較複雜；外星人Abelisys的部隊種類較多，雖然防禦力弱，但發展過程卻簡單得多。如何善用兩個種族的優缺點，將是您克敵致勝的重要關鍵。

致命武力

■設計公司：漢堂資訊 ■發行公司：漢堂資訊

●戰略／Pentium-350／64MB／720元



致命武力是一款新型態的戰略遊戲：玩家所要扮演控制的，就是一群六人小組的傭兵。他們是神秘的「組織」最精銳的改造士兵，為了達成各項指派的戰鬥任務，必須深入敵陣之中，充份發揮他們獨特的戰鬥能力，來完成各項不可能的任務。遊戲中除了戰略外，有許多關卡還含有解謎成分，故除了優良的戰鬥技巧外，靈活的頭腦在遊戲中也是很重要的。

時空戰士(Mobiuslink)

■國外發行：IMAGIC ■國內發行：[illegible]

●即時戰略／PentiumII 233／64MB／890元



時空戰士完全是一款日式的即時戰略模擬遊戲，玩家在遊戲中的所有決策在遊戲中會以同步化的速度處理，一個判斷上的錯誤將會造成無法挽回的狀況，玩家將會體驗到在現實生活中，作為一個指揮官的緊張感及真實感。遊戲中使用了日本最新的影像處理程式，真實的模擬人類在太空時代可能會面臨星際大戰的狀況。

烈焰奇兵

■設計公司：UNION CREATE ■國內發行：[illegible]

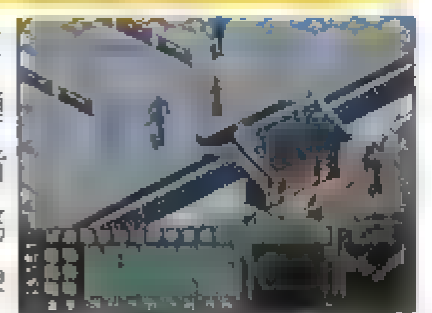
●角色扮演／Pentium133／32MB／399元



烈焰奇兵是一款風格清新的角色扮演遊戲！在以往的角色扮演遊戲中，由於可以存檔，主角死去時還可以從最後的進度開始玩起，永遠都是生龍活虎的；但在烈焰奇兵的世界裡，因為進行方式是以主角的生命值為基準，只要主角一掛，所有的一切都將重頭開始，包括你所蒐集到的道具、所捕獲到的獵物、所訓練的經驗值，都將隨角色的死亡而變成成績！

萬王之王：乾隆王朝

●網路角色扮演／Pentium 200／32MB／免費



乾隆王朝是萬王之王自99年7月上市以來首度大規模推出的資料片，遊戲的時代背景設定在滿清雍正末年，任務的設計以乾隆登基前後為分界點。乾隆登基前，玩家們要幫助四皇子弘曆與弘時展開一場宮廷政爭。而登基後，玩家要開始與乾隆一干人等微服出巡，一方面保護乾隆的安全，另一方面也伴隨乾隆一同解開其身世之謎！



魔法門VIII：毀天滅地

(Might & Magic VIII:Day Of The Destroyer)

●動作角色扮演／PentiumII-233／32MB／1080元



本遊戲承襲魔法門系列一貫的風格，精緻的畫面加上生動的音效，將以全新的內容，帶您重返過去那一段光榮的時刻。在八代中玩家只能創造代表您自己的人物，因此其它的隊伍成員都必須靠自己去尋找。遊戲中的職業十分特別，是以種族下去區分，光是人類就有分為戰士、牧師與死魂法師三種。除人類外尚有地精、牛頭人、黑暗精靈與吸血鬼四個種族可供選擇。

鐵血悍將

●動作策略／Pentium 200／32MB／860元



鐵血悍將是一款包含策略成分在內的動作遊戲，玩家所控制的鐵血悍將必須克服重重難關，破壞黑暗力量的中心勢力。在遊戲進行之中，玩家可以切換多重視角，不僅只有第一人稱視角，更有第三人稱的水平視角及綜觀整個戰局的俯瞰視角。隨著遊戲的進行，玩家可以使用不同的視角來體驗逼真的臨場感，真實感受每一個戰局的慘烈程度。

雙面撒旦 (Evil Twin)

●動作冒險／Pentium 200／32MB／800元



這是一套來自法國的遊戲，其劇情改編於法國目前當紅漫畫「FrenchTouch」。基本上它是一套全新的3D動作冒險遊戲，其扣人心弦的劇情，極具張力且獨特，並具有童話故事色彩，呈現出陰暗黑色又具有詩意的風格，絕對能充分能滿足玩家對遊戲世界的好奇心。而在音樂方面，配合遊戲的特殊風格，表現出熱鬧之餘卻又誘發人心深處憂鬱的一面。

鋼鐵兄弟會：異塵餘生戰略版

(Fallout Tactics: Brotherhood of Steel)

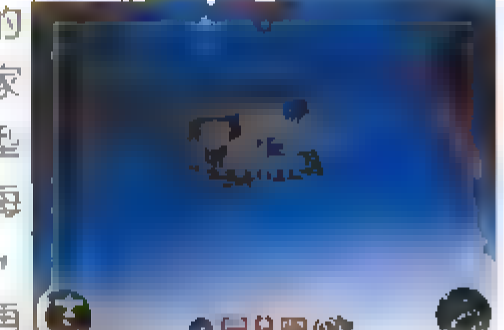
●戰略／Pentium-266／64MB／1180元



鋼鐵兄弟會是著名的精典遊戲異塵餘生和異塵餘生2的戰略版。遊戲的玩法分為單人模式及多人模式兩種。在單人遊戲中，而整個故事都圍繞者主角發生，其它角色只有少數幾個在遊戲的開始供玩家控制，其餘的會在遊戲的過程中慢慢地出現。多玩者模式中，玩家可以建立遊戲中的所有角色，而這些角色中共有九種不同類型的種族供玩家選擇。

摩登飛行員 (Airfix Dogfighter)

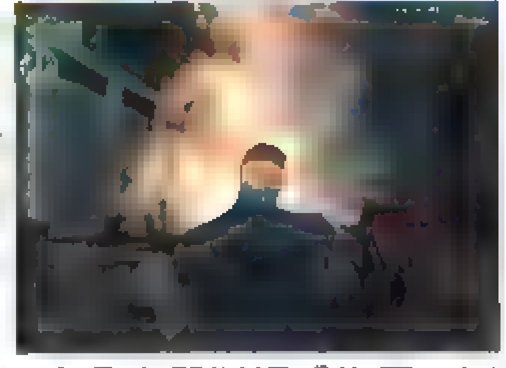
●模擬飛行／Pentium-266／64MB／750元



摩登飛行員不同於以往的飛行遊戲，這一次玩家要駕駛的是一台超小的模型飛機。遊戲的關卡設計在每一個令人充滿驚奇的地方，從臥房到廚房、到客廳、再到花園、大馬路，平常習以為常的家居用品，從小飛機的角度來看，每一樣都變成的巨大怪物，任務中有時要瞄準地上的蟲蟲，有時要打破畫框，在小飛機的穿梭來回中無限發揮。

殺手47 (Hitman:Codename 47)

●動作／Pentium-233／32MB／1190元



這個遊戲是一個以職業殺手為主角的第三人稱動作遊戲。在遊戲中玩家將扮演一名以基因工程技術所複製出來的人，由於其基因是取自五名極惡的罪犯，因此主角本身帶有天生殺戮的傾向。主角之所以被「生產」出來，其目的也只有一個「奉命殺人」。遊戲中所塑造出的主角造型也相當的冷酷，十足一付殺人機器的模樣。

新蜀山劍俠

●角色扮演／Pentium-II 266／64MB／599元



本遊戲是個充滿仙、怪、玄、奇的世界，遊戲中玩家將扮演即原著小說中「峨嵋七矮」的靈魂人物－「齊金蟬」。遊戲進入戰鬥時，並不是握著劍行劈、刺、砍等等絕招，而是以相當夢幻的御劍術來對打，提功運氣、使用道法運劍凌空來鬥法。除此之外，遊戲最大的特色即是『法寶的使用』，就是利用法寶來對打。在戰鬥中，只要施放個人最中意的『法寶』，將可收得意想不到的效果。



微軟可能栽在X-Box上？

微軟已計劃砸下五億美元來打場X Box的行銷戰爭，對手Sony和任天堂莫不摒息以待，深怕市場讓微軟給搶了。然而，卻有分析師認為，微軟的X Box在上市初期可能「賣得越多，賠得越多」，這是場「短空長多」的戰爭。

據了解，美林證券分析師Henry Blodget表示，微軟可能因銷售X Box遊樂器而造成高達二十億美元的虧損，至少需三到四年的時間才能達到損益平衡。也就是說，在2005年以後才有可能開始靠X-Box賺錢。

Blodget的預估不是沒有理由，因為X Box每台的生產成本高達三百七十五美元，這還不包括業務和行銷等管理成本。目前Sony的PS2及任天堂GameCube遊樂器的售價分別是三百及一百九十九美元，產業研究機構IDC指出，X Box的售價可能會低於三百美元。因此，軟微若打算掀起價格戰，賠錢搞堆果恐怕免不了。

▲ X-BOX賣越多賠越多。



破壞之王新桌面網上有得抓

雖然Blizzard的暗黑破壞神系列遊戲在玩家心目中的地位已牢不可破，但Blizzard對新遊戲的造勢卻一點也沒鬆懈下來，目前又在網路上公佈了有關暗黑破壞神二資料片破壞之王（Diablo II：Lord of Destruction，暫譯）遊戲的新畫面及桌布，供玩家下載。這些畫面包括初次出現的新角色－刺客所使用的冰寒攻擊等，有興趣的玩家可至www.blizzard.com下載，或許可找到更新的畫面。


▲ 喜歡破壞之王桌布嗎？上網就有得抓

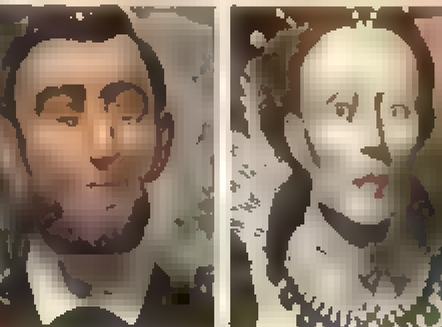
據了解，破壞之王將為暗黑破壞神二增加最後一幕的劇情，同時還增加兩位新角色及數十項新物品。另外，遊戲裡共有六項新任務供玩家挑戰，劇情設定在暗黑破壞神二故事結束後的幾個月，特別是Baal開始征服Northern Steepes後。值得一提的是，「Lord of Destruction」這個名稱到最後可能會更改，因為Blizzard表示該名稱有著作權上的問題（可能已被其它遊戲捷足先登）。

文明三遊戲網上實況追蹤

Firaxis Games日前宣佈更新了文明三（Civilization III，暫譯）的網站，設計團隊藉此透露了更多有關文明三遊戲外交系統的細節。

據了解，在文明三裡，新的外交系統內容及選擇更豐富。假如玩家選擇的是最簡單的協商模式，那麼您將會使用類似之前文明系列遊戲的外交系統。假如玩家自認是一位外交手腕高明的人，先進的外交選項允許您有更多與它國交涉的空間，例如，士兵可以拿來交換世界地圖或科技；和平也可以被當作以金錢換取保護或互相保護，或者通行權的籌碼。

在網站上除了上述新資訊外，還可找到更多單位的畫面。當然啦！網站內來自玩家詢問設計團隊有關遊戲內容的「問與答」也越來越豐富了。



▲ 林肯、伊莉莎白女皇、甚至毛澤東都將出現在文明三中。



中世紀戰王 填玩家做做看

Sierra計劃推出以中世紀為遊戲背景的3D動作遊戲－戰王（Warrior Kings，譯）。玩家在遊戲中必須建造城堡及城市，並募集軍隊以防衛家園。在獲取一連串的戰爭勝利後，成為最有力量的國王。因此，玩家在遊戲中還必須搜集和開採資源，締結貿易協定，也可以進行聯盟，並在必要時和盟國反目。



▲ 要命令整隊的軍隊只需點一下滑鼠。

戰王的特色包括一個可進行研究的科技樹系統（technology tree）、外交、間諜和強大的AI，它們允許玩家可以進行各種戰術規劃，整個遊戲都是在即時的模式下進行。值得一提的是，當玩家強大到某個程度時，遊戲會讓您選擇是當「善」的國王，還是「惡」的國王。如果玩家選擇「善」，玩家可以和教會聯盟，呼喚上帝的力量來殺死敵人；如果玩家和法外之民（Underworld）聯盟，便能夠要求惡魔般的浪人來奴役敵人。遊戲強調「點和玩」的介面，玩家只要單點滑鼠便能控制軍隊。戰王預計在今夏和玩家見面。

WESTWOOD 建構巨型網路遊戲

Westwood計劃在年底推出以銀河為遊戲背景的巨型多人共玩遊戲－絕地反擊（Earth and Beyond，暫譯），這套遊戲將是EA GAMES家族的一員，製作完成後將放在EA.com供玩家盡情廝殺。

絕地反擊的製作人Eric Wang表示：「我們的目標很簡單，讓玩家進入一個科學杜撰的太空世界中，展開冒險旅程。玩家將是遊戲世界裡的英雄；也可以是萬惡不赦的壞蛋；也可以是四海為家的戰士，也可以是饒勇善戰的騎士，也可以是探險者、走私者、礦工、科學家、資本家等等。我們要讓玩家覺得他們可以在遊戲世界裡做每件事，成為他們夢想成為的人物。」



▲ 若進入銀河，你想扮演誰？

絕地反擊的劇情設定在數百年後，當時，太空旅行才剛開始。當玩家開始探索遊戲世界時，你會先成為戰士、探險家、貿易商等其中一種身份，隨著您不斷地獲得戰鬥勝利後，您所扮演的角色也會越來越強大。

當星際大戰遇上世紀帝國

消息指出，以製作星際大戰系列電影及遊戲聞名於世的LucasArts，目前決定和以設計世紀帝國系列遊戲樹立PC遊戲地位的Ensemble Studios，聯手打造一個以星際大戰世界為背景的即時戰略遊戲－星際戰場（Star Wars Battleground，暫譯）。據了解，雙方的設計師都參與遊戲的設計，但遊戲所用的引擎是由Ensemble開發。根據雙方的協定，未來兩家公司還會合作開發其它採用Ensemble所發展的技術，並用星際大戰為背景的戰略遊戲。

雙方對能夠聯手製作遊戲都感到非常高興。LucasArts的董事長Simon Jeffrey表示：「從我第一次玩世紀帝國，我就知道某一天LucasArts將和Ensemble合作設計遊戲。」Ensemble執行長Tony Goodman也說：「LucasArts設計團隊的熱情和才能，加上我們對即時戰略遊戲的經驗，將能夠使星際大戰成一個緊湊且好玩的遊戲世界。」星際戰場預計在今秋上市。



▲ Ensemble和LucasArts合作開發遊戲，會蹦出什麼火花？


海豚蜂工作室
軟體世界 智冠科技股份有限公司
浣花封面　武道初現　英雄美人　在此相見

武道法自然　天地為我師

劇情以答問方式表現，增加與遊戲的互動性

預測的戰鬥方式，充分享受對戰的樂趣

過關小任務，更添遊戲之趣味

全3D戰鬥，一招一式隨玩家指令呈現，充滿魄力與臨場感

有上、中、下三段攻擊，更有格鬥技、閃避技、連續技等技巧

不同的角色，更有專屬的特殊招式

情節角色扮演，能以不同的角色挑戰不同的敵人







拉扉頁弊案

面對白衣劍客七年後將再來中原武林挑戰的誓約，眾多高手都希望能在此戰一戰成名，於是相約泰山舉行武林大會以武功推舉出最有資格出戰的人選，不過雖然有好的武功，也得要有好的兵器，在武林中，最負盛名的鑄兵器高手便是人稱巧手神匠的『拉扉頁』，此人不但能鑄鐵器，就連木器、紙器甚至是陶瓷都能將它變成絕世神兵，不過卻視錢如命，想叫他鑄兵器，一定得開出令他滿意的價錢。就在經濟一片不景氣的情形下，眾家武林高手哪有那麼多的經費可以讓拉扉頁為其量身打造適用的兵器？

所幸，武林中有一位慈善家　郁有乾　，為人急功好義，知道大家手頭困難，便慷慨解囊捐出一筆鉅款，讓拉扉頁重鑄這些高手們的兵器，並讓其中的八大高手護送鉅款給拉扉頁，豈料當送到拉扉頁的住所時才發現錢早已不翼而飛，拉扉頁揚言若沒收到錢，絕不會交出武器

若沒有武器，那些使用兵器的高手們將會戰力大減，甚至可說無法參賽，到底是什麼人私吞鉅款讓這些高手們無法參賽呢？目前只知道是護送鉅款的八人其中一人所為，但到底誰作了這件事是對他最有利的呢？以下是此次護鏢的八個高手，您猜得到犯人是誰嗎？

嫌犯清單

心劍　方寶玉　：
以一把木劍加上無為劍連挑戰四十城高手，未嘗一敗！

風月無雙混元牌　吳鐵翎：
飛龍一百三十式以一雙混元牌使出，罕遇敵手！

天刀　梅謙　：
由東瀛的鍋鑄刀變化而來，招式狠辣！

鐵骨扇　蔣笑民：
人稱無情公子，手中鐵骨扇變化多端！

寶馬神槍　呂雲　：
以烏騅馬、紅纓槍名聞江湖，故人稱寶馬神槍！

摘星手　彭清　：
橫練鐵砂掌再加以刁鑽的摘星十二式變幻手法，令人防不勝防！

大龍棍　公孫紅：
人稱亂世英雄，掌中天龍棍號稱天下第一外門兵刃！

破雲霸天筆　冷冰魚：
「連天山莊」少主人，霸天筆乃外門兵刃排名第二！

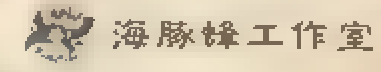




活動辦法

〈拉扉頁調查小組 收〉即可

我們將會抽出




真理難尋
二十一世紀初最令人感動的遊戲，
個性鮮明的角色，編織出壯大的英雄史詩；
立體的戰術思維，組合多變的職業性能。
超時空英雄傳說 III
狂神降世
PRESENCE
敬請密切注意與期待～將給你意想不到的驚奇！
USERJOY
宇峻科技股份有限公司
台北縣中和市建八路2號17F之8
服務電話 (02)8226-9989
我們的網址 www.uj.com.tw
E-mail service@uj.com.tw
軟體世界


楚留香
新傳
暑假強檔
秘密研發中——喔！
宇峻科技股份有限公司
USERJOY TECHNOLOGY CO.,LTD
台北縣中和市建八路2號17F之8
(02)8226-9989
www.uj.com.tw
E-mail: service@uj.com.tw
軟體世界


東京春季電玩展
2001
採訪報導
●阿雷斯
TOKYO
GAME
SHOW
2001
SPRING
2001年東京春季電玩展採訪報導

特別報導

歷經兩年又九個月的辛勤等待，小編我終於等到這個機會，有幸前往遊戲族們傳說中三大聖地之一的東京電玩展朝聖，感動之餘也不知揮殺了多少盒面紙。只可惜，看到今年的參展廠商表，會發現規模比起往年小了許多，不禁讓人擔憂起TGS的未來…。不管它之後會怎樣，還是先來看看今年的展覽內容大致上有哪些，免得看來廢話連篇，有惡撈稿費之嫌。

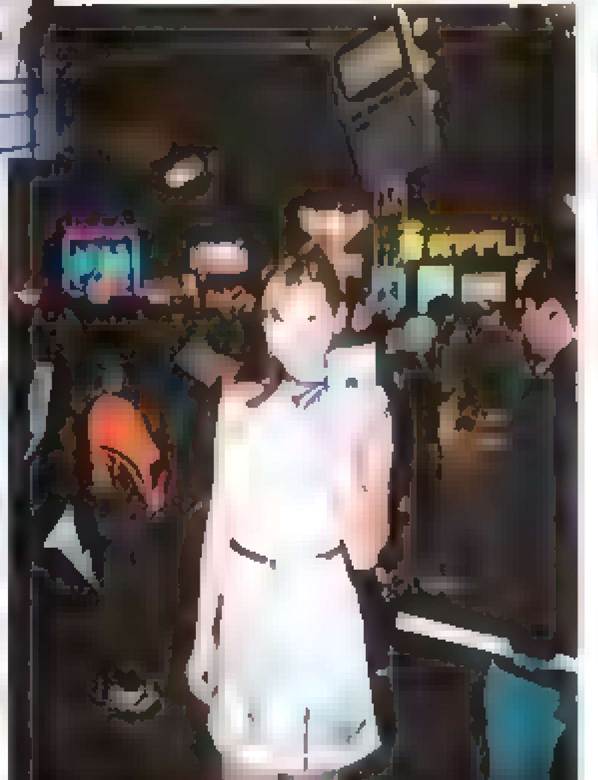
今年的會場是由三座展覽館組合而成，每個館又分為三區，但第三個展覽館只有一區而已，加起來共七區，真的感覺規模有點縮水。第一區是精品物販區，也是小編我一直想來搜括一番的所在，在這邊我共花了約15000日幣，其實應該更多的，只是為了明後天的瞎拼計劃，只好強忍住購買的慾望，離開這座精品大寶庫。還好，我很早就去搜購了，因為12點一到的時候，原本不算擁塞的會場一下子就湧入了大量的人潮，精品區一下就大排長龍，不排個一小時的隊是買不到的。據隨行的主編講解，今年的參觀時間有略作調整，以往都會撥出一天時間專供媒體參觀，今年的媒體專用時間卻只剩第一天開幕到中午12點的這2小時，害得我要馬上到各廠商那索取媒體用資料，以防開放一般民眾進來後會拿不到。



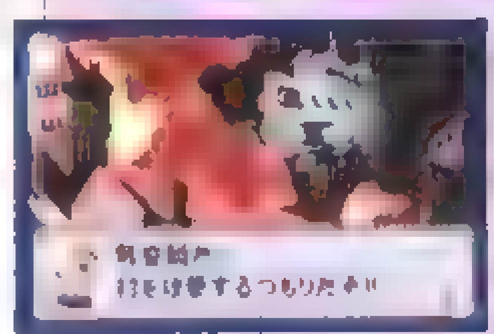


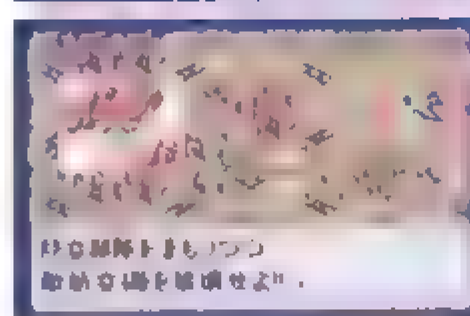
媒體用資料很好嗎？其實它跟一般民眾拿的資料也差不多，只是多了些小贈品或是更詳盡的資料，那些個小贈品都做得相當精美可愛，且有幾乎都是做成手機吊飾的趨勢，拿來送送人倒是不錯。本來想把他們收集起來拍個照片給各位欣賞一下，可是一回飯店就被一群人搶光光，只餘下幾個不甚好看的贈品，小編我也就不敢拿出來現了…。早知道我就發揮台灣精神－免錢的東西拿免驚，給他多凹幾份，這樣就不怕搶了(=.=)。





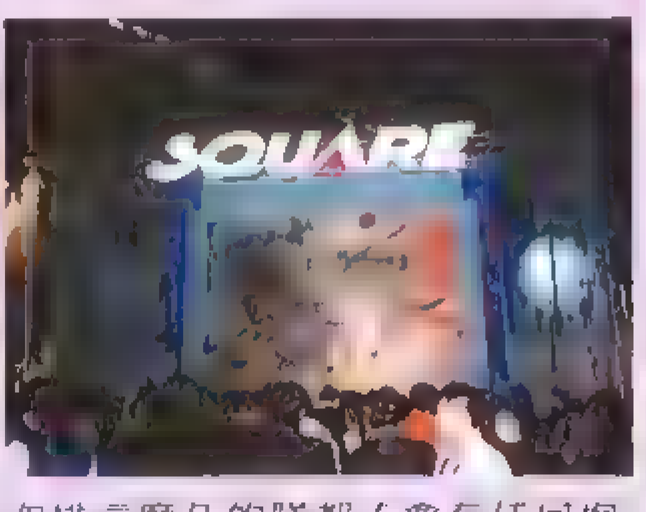
東京電玩展 SQUARE



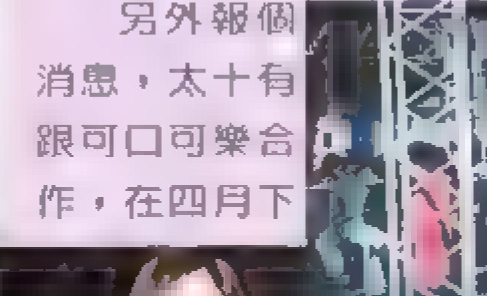


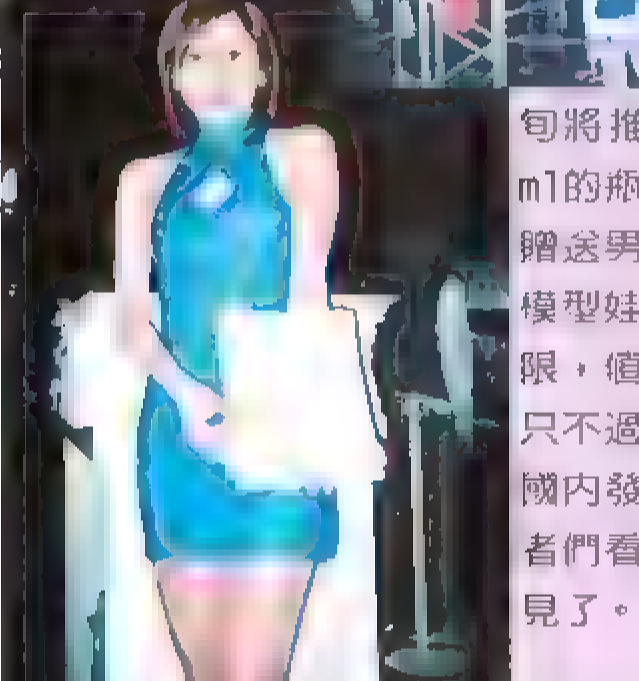


SQUARE今年參展的遊戲不多，除了主打的『太空戰士十』(FINAL FANTASY X)在PS2主機之外，其餘的都是在WonderSwan隨身主機上，像是有『太空戰士二』(FINAL FANTASY II)、『WILD CARD』、『Blue Wing Blitz』這三款遊戲。在SQUARE的攤位前更架設了一面相當大的電視牆，播映著這次參展遊戲的展示動畫，尤其是播映太空戰士十的時候，那不絕於耳的尖叫聲直可證明大家對這遊戲的期待度。此時呢，大部分看完展示畫面的人都會往同個方向走去－體驗版的等候隊伍，我也就這麼半推半就被抓進去了。等呀等，辛苦了一個半小時終於碰觸到了手把，生平第一次排這麼久的隊都不會有任何抱怨，等得太有價值了(*_*)。

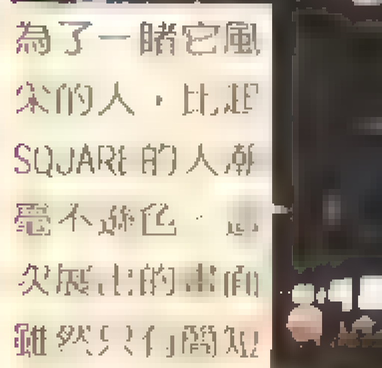


另外報個消息，太十有跟可口可樂合作，在四月下旬將推出購買500ml的瓶裝可樂則會贈送男、女主角的模型娃娃，數量有限，值得收藏喔！只不過限定在日本國內發行，台灣讀者們看來是無緣一見了。





東京玩展 KONAMI



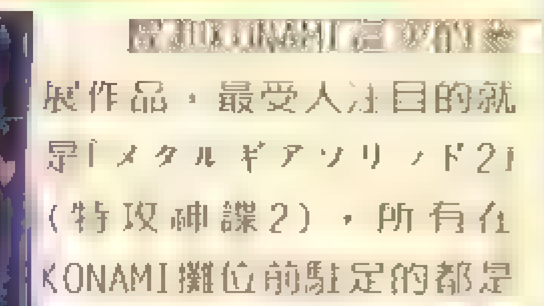
說到KONAMI這次的參展作品，最受人注目的就是『メタルギアソリッド2』(特攻神諜2)，所有在KONAMI攤位前駐足的都是為了一睹它風采的人，比起SQUARE的人潮毫不遜色。這次展出的畫面雖然只有簡短地介紹遊戲內容，但光是這樣就夠了，玩家所要的，就是在遊戲中的那種刺激條件，只看到畫面是感覺不出那步步為營、神經緊繃的緊張氣氛，遊戲快點上市吧！我體內的間諜血液已經開始在燃燒沸騰了。



其他在PS2的新作，則有『サイレントヒル2』、『シャドウオブメモリーズ』、『Z.O.E』等。除了在PS2上的遊戲，KONAMI也沒忘了PS，推出了『幻想水滸外傳Vol.2 クリスタルバレーの決鬥』、『悪魔城ドラキュラ』、『逮捕しちゃうぞ』等等。驚人的是，這次KONAMI在GBA上一口氣展出了十餘款遊戲，其中更有八款是隨著GBA上市同時發售，有『悪魔城ドラキュラ～Circle of the Moon～』、『遊戲王ダンジョンダイスモンスターズ』……看得出來，KONAMI除了特攻神諜2，對於惡魔城的宣傳也是下了很大的功夫，小編我也很想再玩到如『悪魔城ドラキュラ～月下夜想曲～』那般棒的惡魔城遊戲。還有，來到KONAMI的攤位不可錯過的，就是跳舞機囉！現場可是有很多人排隊等著跳ParaPara呢。小編我自覺最近有點略胖，本也想趁此機會稍微運動一下，但是看到長長的人龍，還是覺得我該繼續往下個攤位去了…。









東京玩展 CAPCOM

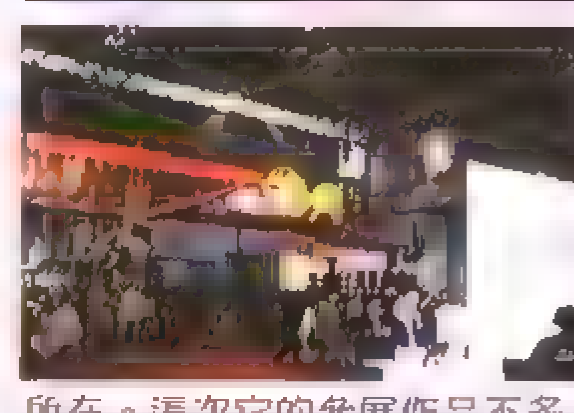


以製作遊戲見長的卡普空，今年的造勢活動也是非常盛大，在攤位前架設了一大型舞台，不時地有各式活動舉辦，像是現場訪問、CAPCOM人物變裝秀等。當我站在舞台前的時候，其舞台後的大型螢幕正播映著CAPCOM今年的強檔遊戲『デビルメイクライ』的展示畫面，這是款惡靈古堡式的動作冒險遊戲，在發行中的『惡靈古堡：聖女密碼』原版遊戲(PS2)中有附贈體驗版，有興趣的玩家可以參考看看(我朋友就有買，體驗過後的感覺只有一句話—用過都說棒)。



除此之外，其他尚有『古墓奇兵5』(PS)、『ヘビーメタル』(DC)、『ジョジョの奇妙な冒険』(JOJO冒險野郎PS2)、『鄉間之三國誌』(PS2)以及一大堆GAME BOY ADVANCE(GBA)的遊戲，其中大部分是CAPCOM多年前的舊作移植的，像是『ファイナルファイトONE』(街頭快打，CAPCOM當時在大型機台上著名的一款橫向動作遊戲)、『ブレス オブ ファイア～龍の戰士～』、『ストリートファイターII』(快打旋風2)等。

東京玩展



在會場，遠遠地就可以看見一隻巨大的小精靈高高掛，那邊正是NAMCO的攤位所在。這次它的參展作品不多，焦點大多擺在『風のクロノア2』(PS2)，及另一套正在開發中的『エースコンバット4』(PS2)上。但是大型機台的部分可就熱鬧了，像是『太鼓の達人』(日本祭典常用的鼓)、『ガハハ・イッパッドウ』、『Vampire Night』等，其中尤以『Vampire Night』更是現場矚目的焦點。

PCコーナ

本誌是本專門介紹PC GAME的雜誌，雖說都是遊戲，但也總不能都是介紹TV GAME吧！還是得把重心擺在PC上面。在會場的正中央，有著專為PC GAME設立的專區，只要是有展出PC GAME的廠商都可在此設攤，以與本身的攤位做為一個商品區隔。



ハンドレッドソード



這款由SEGA今年2月在DC主機上推出的即時戰略遊戲，即將在5月底推出PC版。這是個由人與獸人、劍與魔法構築而成的世界，還可透過INTERNET與其他人連線對戰呢。

PostPet TypeLoad 打モモ

遊戲名稱乍聽之下，好像是款角暴力的遊戲—打モモ。其實，モモ就是那隻粉紅色超可愛的熊的名字，她也是PostPet中人氣最高的玩偶(小編我好喜歡喔！我最喜歡MOMO了^_^)。嚴格來說，這不算是個遊戲軟體，以工具軟體來稱呼它比較恰當。軟體內容最主要的部分是Mail，當你傳信的時候，你就會看到MOMO熊帶著信信傳給對方，好可愛喔！其他還有多個小遊戲，像是障害物リレ及玉入れ等等，還有測試你按電子計算機功力的小測驗喔！想要嗎？別急，在四月底將會由第三波經銷進口，屆時就能買到了，要買要快喔！小編我可是會用搶的搶套來安裝的。

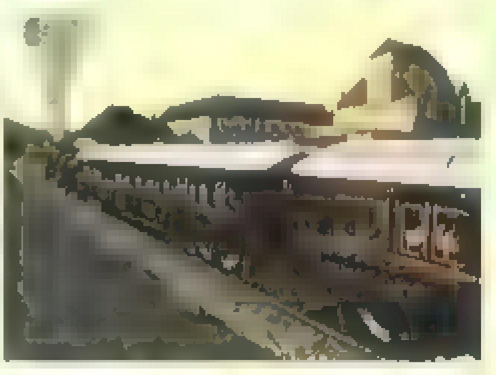


Microsoft Train Simulator



由Microsoft開發的模擬電車遊戲，與「電車GO！」較勁的意味濃厚。在會場的展示區，Microsoft還搭起了個蒸氣火車頭樣子的展示室，連講解的小姐都打扮成車掌的模樣呢！遊戲裡頭的路線共有小田急電鐵、JR九州肥薩線、アムトラック、オリエント急行、バーリトンノーザンサンタフェ鐵道、フライングスコットマン這六條線。電車的種類也有蒸氣機關車、ディーゼル機關車、氣動車、電器機關車、電車這五種。在風景秀麗的路上，駕駛著不同種類的電車，那種心情真是有說不出來的舒暢。





RAYNEGARD



在目前網路遊戲盛行的台灣，都是韓國遊戲當道，早前「石器時代」獨大的時候，誰會想到現在都是『天堂』之類的韓國遊戲稱霸，要不就是國產自製的「網路三國」，日系的遊戲已經漸漸被遺忘。這款由CAPCOM自行研發的網路RPG遊戲，如果引進台灣的話，或許可以讓國內的網路遊戲生態有所變化也不一定。

Microsoft Links 2001

這是款擬真的高爾夫遊戲，收集各地知名高爾夫俱樂部的場地資料製作而成，與真實的場地相比，其精度誤差只在公厘，真實程度相當地高。此外，遊戲還提供修改場地的功能，可以針對某些場地作細微的修正，高興的話也可全部作大幅度的更動呢！也可放到網路上讓其他人挑戰一下你製作的場地，棒吧！



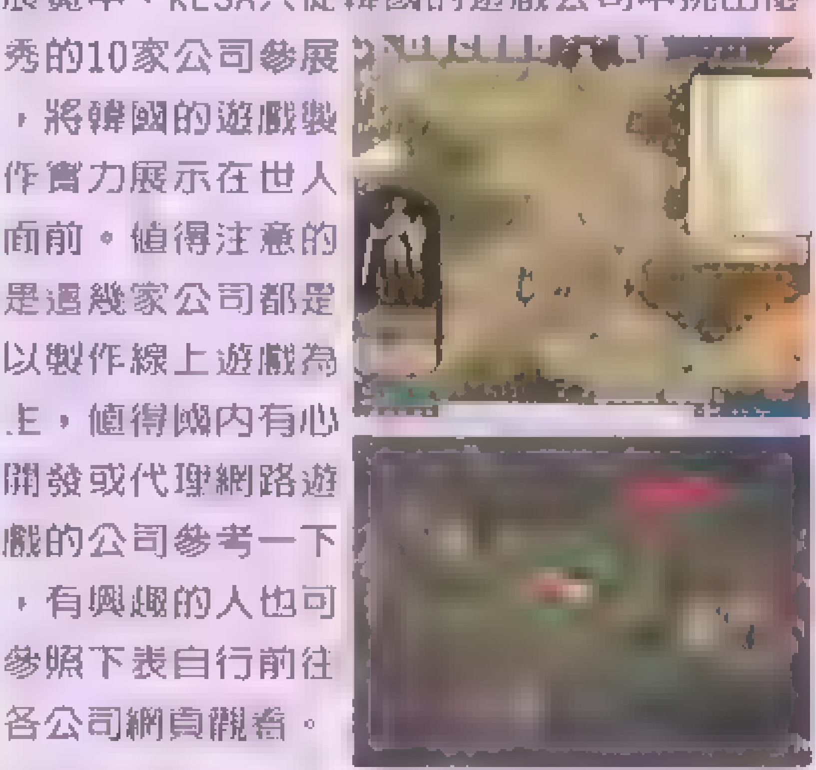




東京電玩展 KESA



這是什麼公司？或許有很多人看得一頭霧水，想說怎麼都沒聽過這家公司的名字。其實那只是個簡寫，正式名稱是Korea Entertainment System Industry Association(韓國尖端遊戲產業協會)。在這次的展覽中，KESA共從韓國的遊戲公司中挑出優秀的10家公司參展，將韓國的遊戲製作實力展示在世人面前。值得注意的是這幾家公司都是以製作線上遊戲為主，值得國內有心開發或代理網路遊戲的公司參考一下，有興趣的人也可參照下表自行前往各公司網頁觀看。



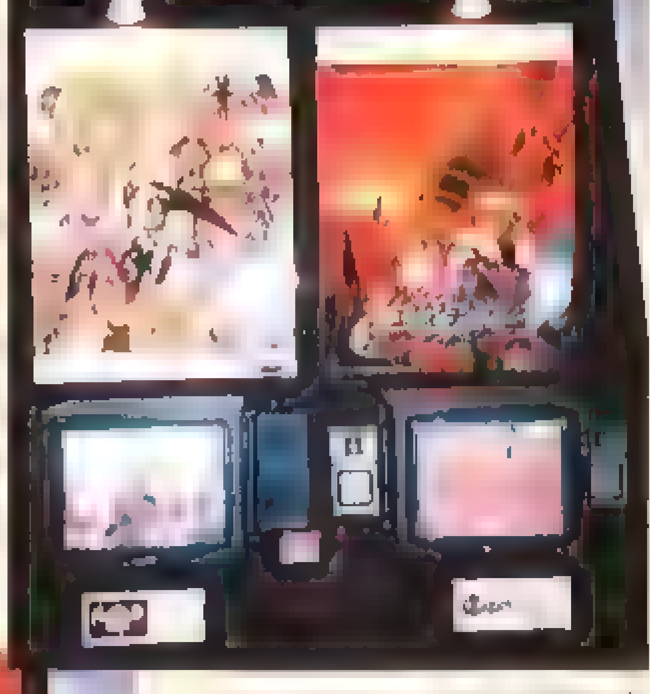
公司名稱	網址
[illegible]	www.joy-land.com
[illegible]	www.dreamwizardi.com
[illegible]	www.gameevi.com
[illegible]	www.freewiz.co.kr
[illegible]	www.gameswin.com
[illegible]	www.mediasoft.co.kr
NECKPHONE	www.neckohone.net
[illegible]	www.helbreath.com
[illegible]	www.muggame.com



東京電玩展 IDEA FACTORY

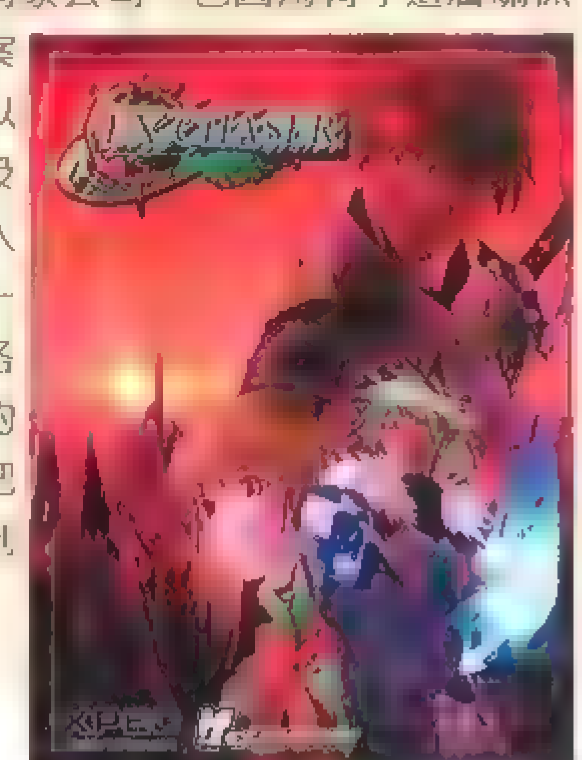
提起這家公司，或許有很多讀者都不認識吧！但在這次的展覽中，它可是X box目前發佈的一套遊戲中兩套遊戲的設計公司呢！不過這並不是IDEA FACTORY自行研發的，而是由台灣的樂陞科技研發，藉由IDEA FACTORY在東京電玩展中展出，這可是國內第一家宣佈推出微軟X box遊戲軟體的公司。這兩套遊戲分別是「EX CHASER」(異界)以及「Neverland Saga」(聖魔英雄傳)，其中「EX CHASER」的遊戲畫面更被微軟選用於比爾．蓋茲在展覽的演講中作為遊戲展示，可見其所受到的重視。





IDEA FACTORY副社長桑名真吾(左)、(右)為樂陞科技副總蔡民雙方合影

由於樂陞的情況有點特殊，故在會場替本刊安排了一小型訪談，以便了解一下兩家公司為何會合作的契機。約定時間是在下午三點，但同時間剛好有些攤位舉辦了活動，不去看看拍些照片太可惜了，所以碰面時"稍微"有點晚。這次訪談的對象為IDEA FACTORY副社長桑名真吾及樂陞科技的副總蔡民，在訪談中了解到，樂陞與IDEA FAC TORY的合作不僅止於商業利益上的關係，原來IDEA FACTORY的社長與樂陞的總經理曾經待在同家公司，也因為有了這層關係，間接促成了這樁合作案。因採訪時間的關係，以致於無法對「異界」及「聖魔英雄傳」做更深入的報導，但別擔心，下一期小編我將直赴樂陞為各位挖出更多這兩款遊戲的內幕，請大家拭目以待吧！我還要趕著去拍沒拍到的ShowGirl呢(A_A)。



東玩展 BANDAI





萬代的遊戲一向是以鋼彈為主，今年又祭出了好幾款的鋼彈遊戲，其中的「ZEONIC FRONT」更是採用了即時的概念，去營照出戰鬥的緊張感。除了鋼彈，在漫畫上極紅的ONE PIECE(海賊王)及封神演義也都雙雙躍上了遊戲，喜愛這兩部漫畫的人有福了。

東玩展





ARUZE雖然今年作品不多，不過其強打作SHADOW HEARTS在會場可是引起熱烈的討論，每個試玩過的人都對這遊戲發出驚嘆的歡呼，對於戰鬥場面、人物造型，無不叫好，看來今年的暑假又要掀起一股熱戰了。



◀X-box主機及其手把樣貌

旅遊花絮

這次小編是跟著公司旅遊一同到日本，剛好是當地櫻花盛開的季節，滿街的櫻花讓人感覺春天快到了。春天真的到了嗎？五天的行程，扣除掉第一天和第五天搭飛機的航程，剩下第二天漫步在下大雨的迪士尼樂園；第三天在人擠人的會場中拖著沉重的資料如行尸走肉般在會場遊蕩；第四天在日本三十年來難得在四月份還下雪的寒冷天氣中，在會場的中央步道，邊發抖邊拿著相機對著那群不畏嚴寒的COSPLAY猛拍…。想起別人正開心地在箱根洗溫泉、打雪戰；在風景秀麗，有著眾多遊樂設施及水族館的八景島遊玩，而我卻孤身在此為著報導而忙碌，連去瞎拼的時間也不多，哇咧…(消音中)。雖然如此勞累，但東京真的是個不錯的觀光地方，下次有機會我還是會再度踏上日本的土地，好好地玩一番(^_^)。

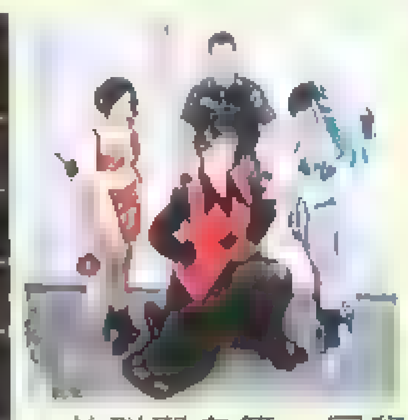


東玩展



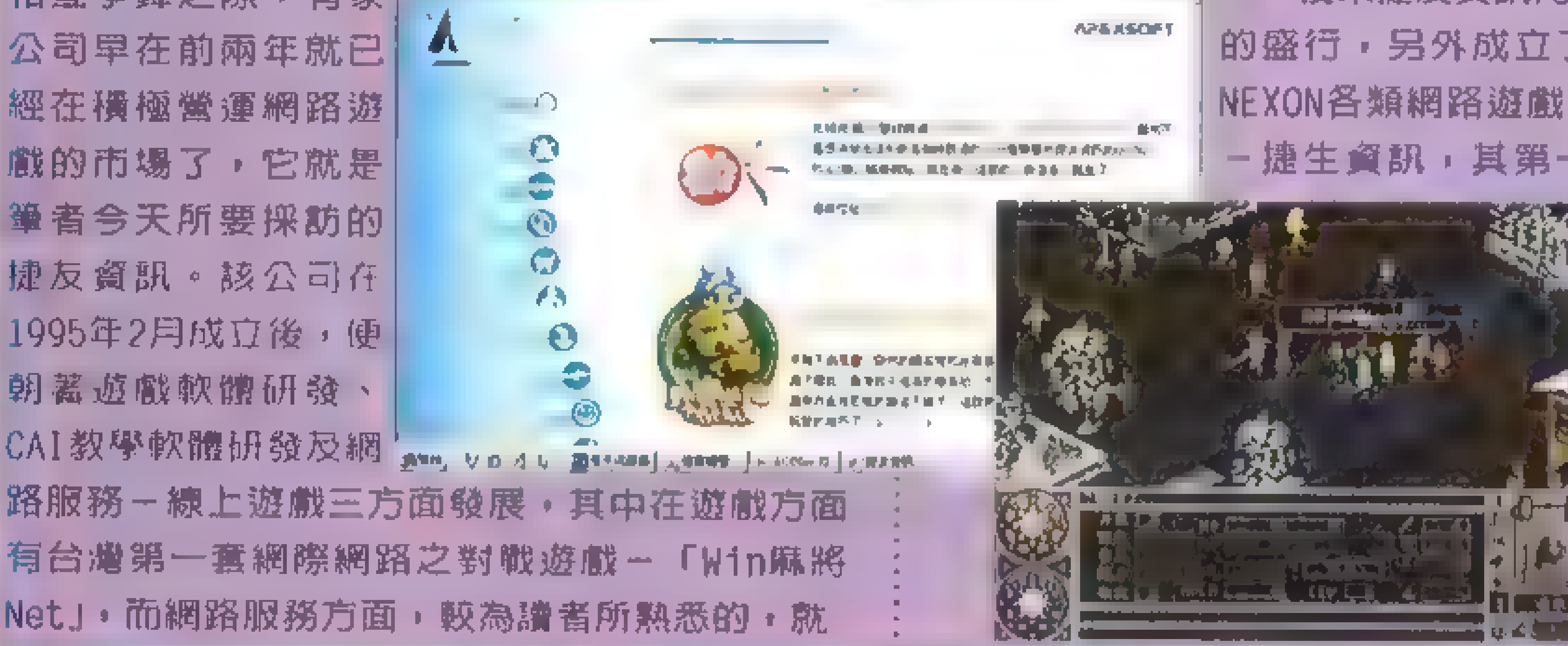
談到東京電玩展，決不能錯過的兩個名物，一是Show Girl，另一個就是COSPLAY。在第一天的展覽中，雖然會場有穿插幾個COSPLAY的人物在其中，但數量並不是太多，可能不是假日的關係吧！果然隔天週六，會場的COSPLAY人數遽增，並群聚在第一展覽館和第二展覽館之間的通路上。也真難為了COSPLAY，當天上午會場可是飄著細雪，可他們還是不畏風寒，擺出各種姿勢供人拍照。OK，不囉唆，說得再多不如直接觀看來得快，就請各位慢慢品嚐吧！





網路新勢力

捷友資訊／捷生資訊專訪



在今年眾多網路遊戲出現在市面上相互爭鋒之際，有家公司早在前兩年就已經在積極營運網路遊戲的市場了，它就是筆者今天所要採訪的捷友資訊。該公司在1995年2月成立後，便朝著遊戲軟體研發、CAI教學軟體研發及網路服務－線上遊戲三方面發展，其中在遊戲方面有台灣第一套網際網路之對戰遊戲－「Win麻將Net」，而網路服務方面，較為讀者所熟悉的，就是線上遊戲網站『gogo-play』。

後來捷友資訊為了因應網路遊戲的盛行，另外成立了專門引進韓國NEXON各類網路遊戲之往路遊戲公司－捷生資訊，其第一套所引進台灣的，已在數個國家發行的「異世界」。以下我們就來看看這兩家公司力作的最新消息吧！

捷友資訊．熱血躲避球專訪

去年二月，捷友資訊公司發表了"熱血躲避球"，這是一款可以讓玩家即時在線上連線對戰的躲避球遊戲。今年，躲避球又來了！筆者趁著五月份正式發行前的最後衝刺時間，來到了捷友資訊公司。一進入捷友，馬上感覺到一股認真的感覺迎面而來，每個人都在座位上認真地做事，讓筆者不禁也隨之嚴肅起來；但是等到熱血躲避球的專案負責人方文仁來接待筆者時，這種感覺就馬上消失了。方先生侃侃談到有關於熱血躲避球二代的各方面，筆者都記在下面：

問 熱血躲避球是怎樣的遊戲？

答 這是一款可以讓玩家即時對戰的動作遊戲，戰鬥的方式不是快打旋風式的互毆，而是健康的躲避球運動。大家都還記得那種小時候在大太陽底下打躲避球的情境吧？不知道多少次被球K到，雖然痛卻還是樂此不疲；不知道多少次和自己的隊友齊心一志，為了取得勝利堅持奮戰到底；不知道多少個晨間午後的歡笑時光，都是與躲避球一起…這款遊戲就是要恢復那種不服輸的熱血精神，讓你和同伴們一起努力的躲避…

問 熱血躲避球的特色在哪裡？

答 第一，可以讓你和你的朋友在一台電腦上面兩個人玩；第二，可以讓你和你的朋友在網路上面沒有限制的連線對玩！大家不但可以跑跳砸球與接球，也可以使出所謂的"魔球"！球可以任意傳給你的隊友，重點是要讓對方被修理…





二代與一代的差別在哪裡？

最大的改變就是流暢度。因為一代的美術用的是3D，所以顯得冷硬而沒有人味，所以二代就改變做法，請了平面動畫人員來製作所有的動作，所有動作都是手繪的！這樣雖然製作起來很花功夫，但是二代的美術卻真是大大進步了許多。另外在程式上面，二代也修正了球路只能直飛的設計，讓球更有彈性，魔球使出的時候更會全場亂飛，玩家的刺激感也因此加大了！

方先生說，這款遊戲花了半年以上的時間，動員六名人力日夜加工才完成，每個動作都是精心確認過其流暢度才定稿，絕對有信心可以讓玩家順暢地打個夠。筆者也下場與工作人員大打了一場，但是畢竟因為操縱熟練度不足而敗下陣來。即使這樣，筆者不服輸的靈魂也被燃燒了起來，證明這真是一個很容易讓人熱血沸騰的遊戲。這款遊戲上市後，除了可以單機對打，更可以到捷友公司經營的遊戲社群站"GOGO PLAY"上面尋找同好一起對打唷！

現在目前熱血躲避球還剩下的部份，就只有程式的人工智慧還沒測得很完全。因為自己學美術，所以對於美術品質與製作控管相當嚴格的方先生說，製作小組大部分的美術人都有相當的動畫基礎，對於任務造型和動作，都有一定的領會；也是因為這樣，所以美術才會比程式早做完，現在已經開始下一個企劃案的構思了。筆者看了一眼辛勞的程式設計師，想到他在五月上市之前的工作量，就覺得深深的同情…



多元化發展的捷友資訊

接下來，筆者就到了捷友的另外一組。這一組是由渾號"旺旺"的施純旺先生領軍，號稱捷友第一大組。施先生是一個標準的遊戲狂，據說他在今年年初誇下海口，一年之內要出好幾款遊戲！筆者聽見後只覺此人真乃狂人，說話時眉飛色舞，一副被"遊戲上身"的臉。該小組已有一套名叫"野蠻世紀"的網路對戰遊戲送了出去，現在正在測試和除蟲，屆時玩家可以上到GOGO-PLAY網站，和朋友們一起野蠻一下。另外正在全力製作的是線上的大富翁式RPG遊戲，內容與遊戲概念都是全新的，也將在今年年中登場。





捷友以前是製作益智遊戲和教育光碟起家的，現在已漸漸轉型為經營網路遊戲社群及開發線上遊戲為主，由熱血躲避球和野蠻世紀兩款能網路連線對打的遊戲便可以看出端倪。當然除了自身研發之外，捷友的行銷部也努力的尋找代理線，現在已經準備在四月底發行一套網路連線即時戰略遊戲"魔域爭霸"。這是一款可以比美"星海爭霸"的即時戰略遊戲，捷友行銷部也打算好好來狂推這款遊戲，讓玩家在北中南的所有網咖引爆"魔域爭霸"的大熱潮！



另外捷友還經營了GOGO PLAY的遊戲網，定時定量的開發各種網上的小遊戲。不管是麻將、撲克、還是對戰方塊，或者各種棋戲遊戲，都可以在這個網站上面玩到唷！捷友最自豪的就是其推出的所有遊戲，都可以被整合到這個網站裡面；只要你拿到軟體客戶端，就可以透過gogo-play的機制來連線對打！

除此之外，捷友還經營了WAP的事業，投下一組人力來製作可以從網路上面下載的手機遊戲。並和中華電信公司合作，推出"網住七日情"的WAP手機愛情連線服務。這個網站現在已經蒐集了四千多顆的愛情種子，讓許多的網友每天經營，期待牠發芽…由此可見，捷友對於網路遊戲的事業是相當重視的，也是遊戲界最早幾個開始大規模製作手機用網路遊戲的公司之一。未來的網路遊戲大餅，捷友是志在必得的。

採訪的最後，捷友公司執行長陳建銘表示，捷友公司將會在四月份遷移至距離現址不遠的八德路上，一個四百坪的大辦公室；與自己所投資的捷生資訊一起在網路遊戲的業界奮鬥。



捷生資訊．真世界專訪



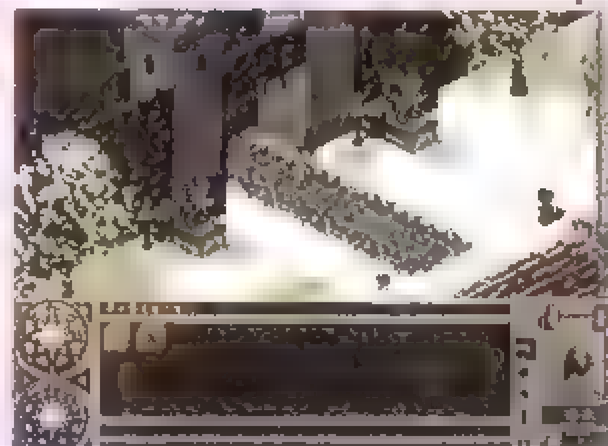
捷生資訊於去年成立，是捷友公司投資的網路遊戲公司。這間公司的主要業務，就是韓國NEXON在台灣的獨家代理。NEXON公司是全亞洲最大網路遊戲自製公司，目前在線上的產品數量有七個之多，而全世界與其合作的國家也達到六個之譜。網路無國界這一點，的確可以在這家公司上找到印證。

在去年年中，NEXON來台尋覓合作夥伴。因為NEXON希望其合作夥伴能夠單純而專一的代理及維護該公司所發行的遊戲，以提供給台灣玩家最好的品質；而這種觀念正好與捷友一拍即合，於是在去年年底便成立了捷生公司。捷生成立之後的第一步，就是將NEXON紅透半邊天的網路遊戲〝真世界〞改為中文版並在台灣發行。

〝真世界〞是台灣的中文名字，這款遊戲在美國和新加坡叫做〝Dark Ages〞、在韓國叫做〝Legend Of Darkness〞。現在韓國最近一期的NET POWER雜誌上面，更將本遊戲推為〝遊戲饗宴〞大獎的得主！因此筆者特地訪問了捷生公司負責遊戲研發改版的盧世宏先生，請他說明一下有關於這款遊戲的一些問題。



真世界這款遊戲有哪裡與眾不同？



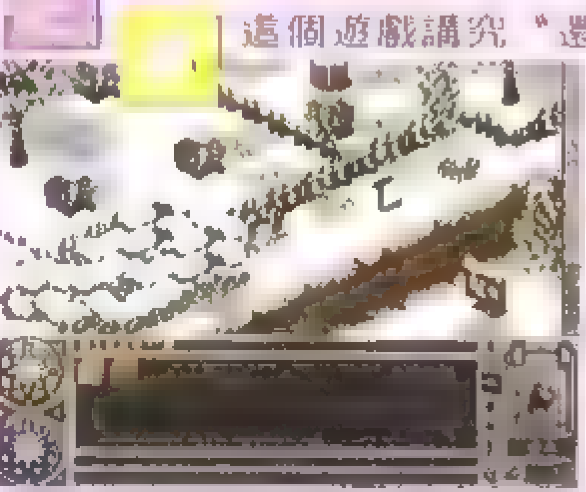
比起一些網路遊戲不著邊際的幻想，以及天天殺來殺去的內容，真世界可以說是完全不一樣的！因為真世界裡面最主要的重點，就是在於它富有互動性的〝任務〞。這款遊戲可以說是充滿了任務，玩家藉著這樣的任務不停地互動；例如在任務裡面會需要兩名不同性別的玩家一起去某個所在，然後讓你去尋找隱藏的秘密訊息等等。

就是因為這樣，玩家在這款遊戲裡不僅很容易地拓展人際關係，人際的互動也更頻繁，特別兩性的交流，更是不可勝數。也就是說，本遊戲裡面將會有很多任務讓男性角色和與女性角色相約一起去做。當然除這樣外，還有不同職業的互動、不同等級的互動，以及多人一起互動的任務。任務結束後玩家便可直接取得經驗值，不必靠打怪物練功。



遊戲的任務內容也相當多樣化，不但有四處解謎尋寶的任務，有去洞窟探險的任務、還有隨時隨地不定時間發生的隨機任務！另外有更多台灣玩家從來沒有想過的好玩東西，像是人物的歷史書－你名下的每一個任務都有自己的歷史，做過的事、跟誰結婚、被打死幾次都可以看得見！還有可以分享的照片框，讓你秀出自己的大頭照，讓朋友來哈哈笑！

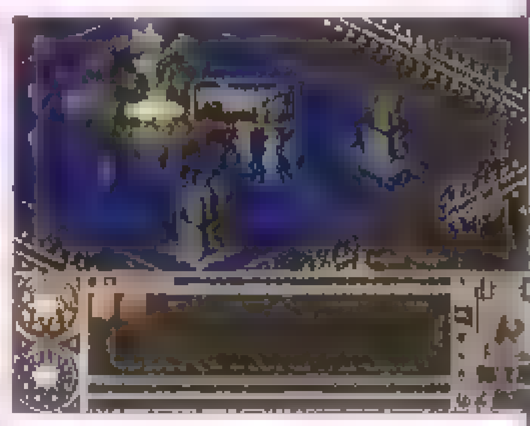
真世界最特別的所在是…



這個遊戲講究〝還政於民〞。意思就是說，把一些GM在做的事情還給玩家。例如結婚這件事，每個遊戲都有，但是幾乎都必須找GM才可以；但是在真世界裡面，一男一女想要結婚，必須先成為〝情人〞，方法是找一個當白法師的朋友，然後一起去定情的花園，交換酒和櫻桃，由白法師證明你兩人堅潔的愛情；之後再一起去教堂，在神父面前由白法師證婚。知道差別嘛？就是不必GM出場，又與其他網友有了互動，這樣才有趣啊！

還有一個很特別的地方，那就是由人民所推選出來的城鎮代表－守衛，可以讓玩家來設定城鎮的特色！例如進入本城必須脫下鞋子，不能說某些話…基本上，真世界裡倡導多做任務少練功的內容，這一點上是和國內現在風行的練功遊戲有根本性的差別。

真世界將會什麼時候公開測試發行？



中文化進行順利的話，將會在六月中旬正式發行。至於公開測試的話嘛，暫定是五月份。為著改版的緣故，捷生資訊已經前前後後去了好多次韓國與新加坡！因為捷生要所做的事乃是要〝經營遊戲〞，所以有必要在本土組成一組研發團隊，學會製造任務和辦活動的技術，讓玩家體驗真實的真世界！這款遊戲將會有別於只有PK大賽的貧乏網路遊戲，因為在韓國、美國、新加坡各地，不管情人節、國慶日還是聖誕節，真世界裡面都有大小不一的活動！這是捷生的保證，玩家朋友可以拭目以待。

捷生資訊的秘密武器

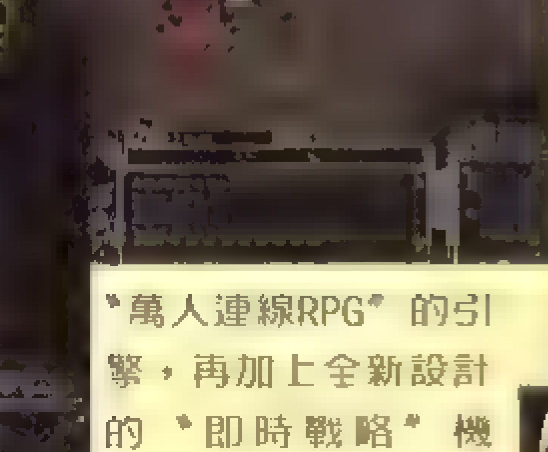
接著，筆者又看見了捷生資訊將要代理的幾款遊戲。這些遊戲都是NEXON的作品，除真世界以外總共有六支！為了以饗觀衆，筆者把在這裡所看見的幾款遊戲都寫出來。這些遊戲將會在〝真世界〞出品之後一個個的接續上市，也算是捷生的發行表吧！

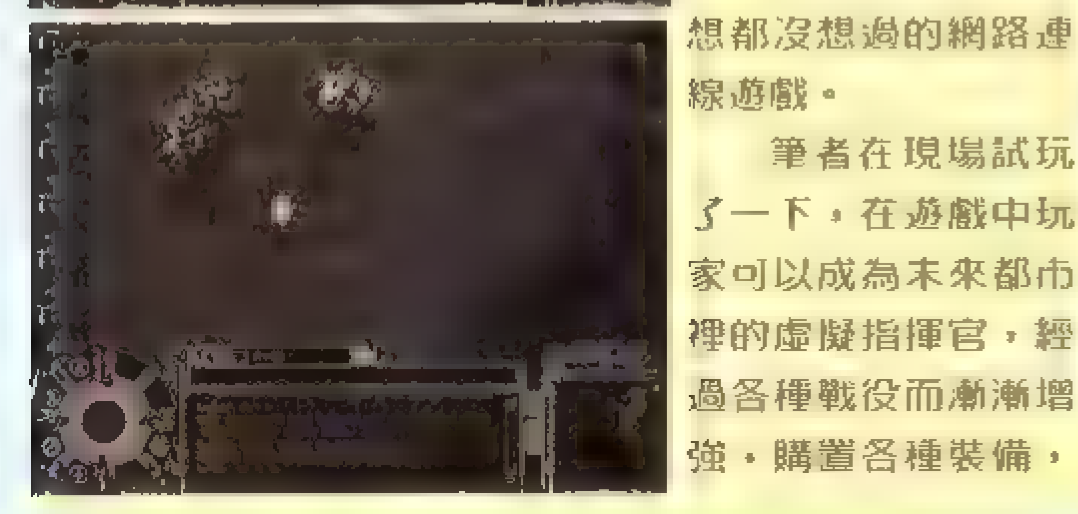
未來戰場



〝未來戰場〞是奪得NET POWER雜誌上的「最受期待BETA TEST遊戲大獎」及「畫面美術」和「內容企劃」大獎的遊戲，因為它的內容引人入勝，所以評審團將這款遊戲列入好幾個獎項的前幾名。你有沒有玩過〝萬人連線〞的星海爭霸呢？未來戰場就是這樣的遊戲，它結合了〝萬人連線RPG〞的引擎，再加上全新設計的〝即時戰略〞機制，融合成一款筆者都沒想過的網路連線遊戲。





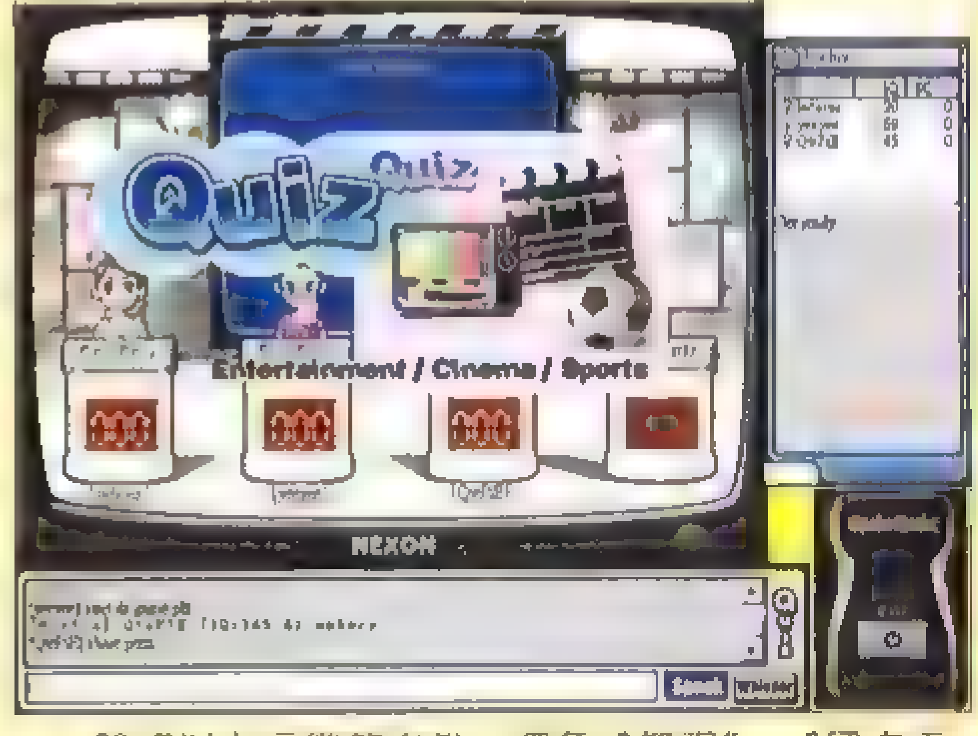


筆者在現場試玩了一下，在遊戲中玩家可以成為未來都市裡的虛擬指揮官，經過各種戰役而漸漸增強，購置各種裝備，和各種不同強度的魔物軍隊作戰。這款遊戲目前暫定於2001年年底上市，是一個很可以期待的遊戲。

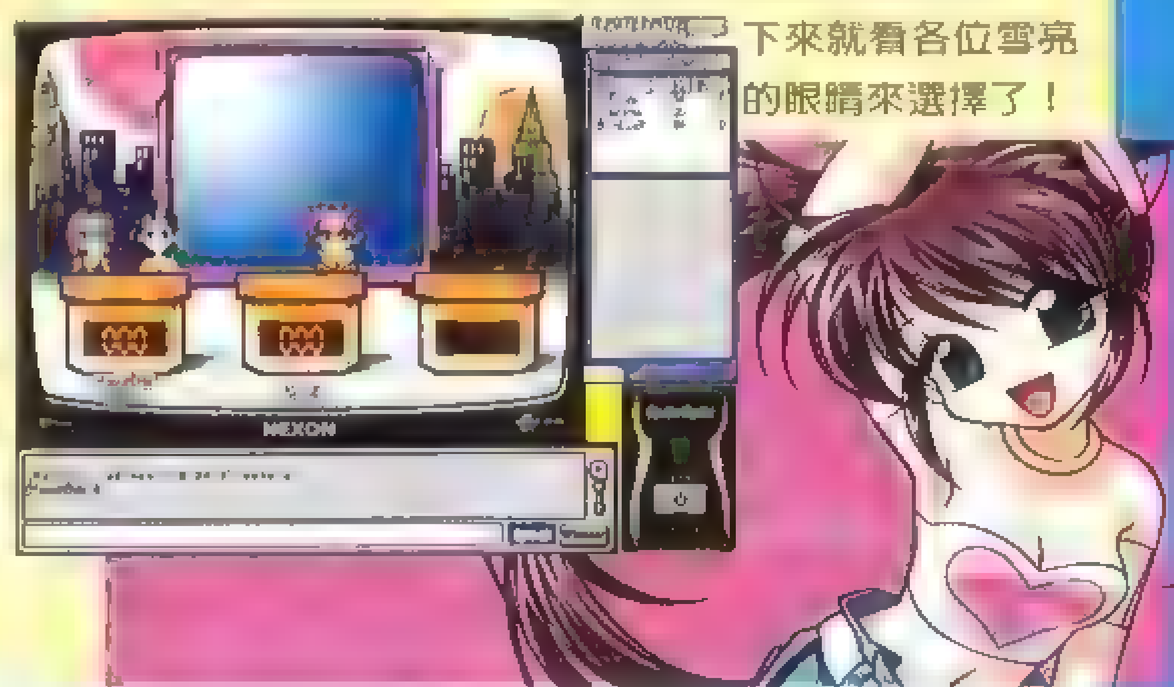
EQ大作戰



本遊戲是一款萬人線上即時連線的〝益智問答遊戲〞。因為出品的時間比〝搶救豬頭〞來得早，可以說是此種遊戲的先組。EQ大作戰有題庫的搶答，更有組隊搶答、死亡吊桶、對錯兩端的各種模式，可以說是綜藝節目的遊戲單元再現於電腦。另外還有一對一的卡片記憶遊戲、多功能的聊天室等附加功能，預定今年下半年上市！



除了以上這幾款之外，還有〝無限〞、〝風之王國〞、〝精靈使〞、〝閃舞〞這些遊戲等著上市。NEXON遊戲的風暴將迅速地由捷生資訊帶進台灣，接下來就看各位雪亮的眼睛來選擇了！





市面上的遊戲大致可以分為[illegible]遊戲和外[illegible]代理遊戲兩種，目前[illegible]遊戲以武俠為主，也[illegible]多是RPG；外[illegible]的遊戲則是也[illegible]多，[illegible]為主，[illegible]不同。在代理外[illegible]遊戲的發行商中，[illegible]公司[illegible]以代理外[illegible]大廠的遊戲為主，也不[illegible]以中文改版的遊戲[illegible]的玩家[illegible]，而英特衛公司[illegible]是其中之一的佼佼者。

由於英特衛[illegible] Interplay [illegible]十分良好，因此在[illegible]之下，雙方[illegible]在台[illegible]成立了由雙方公司名稱 Interwise 及 Interplay 所取名的新公司「Wiseplay」，以[illegible]外[illegible]台灣本地人才來製作[illegible]！[illegible]，雙方的合作[illegible]的火花・・・

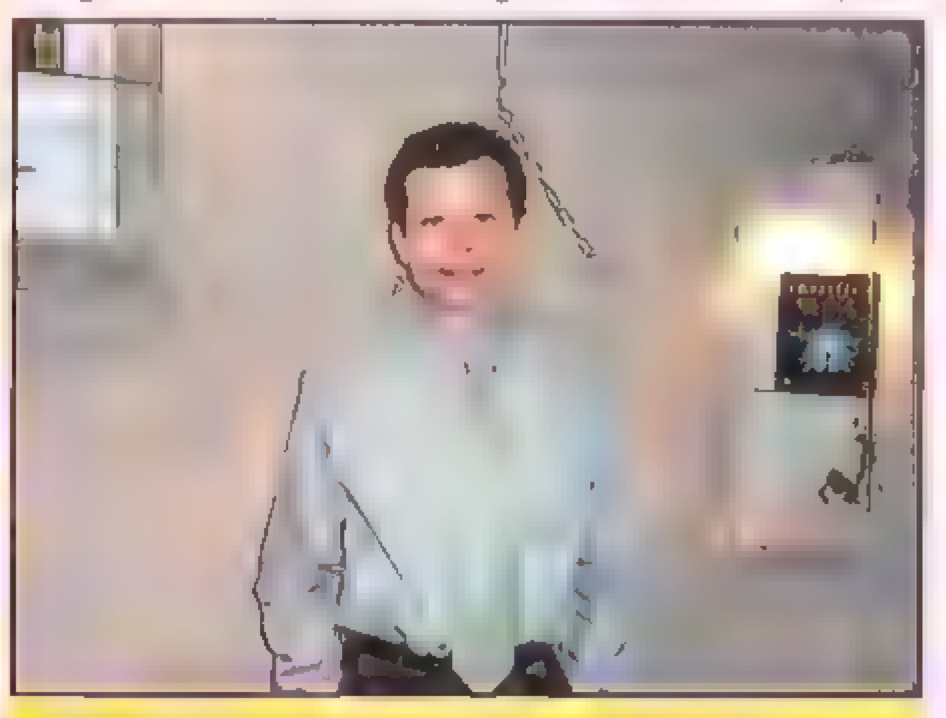
◎[illegible]

Wiseplay的催生者—英特衛

來到英特衛公司位於台北 貿易城園區的辦公室，一進入大門就有種感覺…好像來到了外國動作遊戲裡面的某種秘密基地！泥灰色的牆壁，閃亮的鐵鍊銀鉤吊著玻璃的展示櫃…真是有遊戲的味覺！經由市場行銷部的黃先生引薦之後，筆者有幸與英特衛公司的總經理－余如山先生一談；余先生在談話之間，流露出自己特有的親和力和健談的感覺，真不愧是掌控一間公司走向的領導者。

英特衛公司的黃杉全經理

英特衛公司目前最主要的業務，就是代理國外"INTERPLAY"公司所生產之產品，雖然其他公司像Virgin、Bethesda、Infogrames的產品，也由該公司所代理發行，但是比起INTERPLAY公司的片量而言，英特衛的主軸還是以這家公司為主。筆者很好奇的問了一個有點愚蠢的問題，那就是"英特衛"的英文名字叫做INTERWISE，所代理的主線公司是INTERPLAY，兩個都用"INTER"作開頭，令人不禁懷疑兩公司之間會不會有什麼從屬關係等等…


英特衛公司總經理余如山先生，真是青年才俊。

對於這點，余總經理倒是不以為怪，因為想必有很多人問過這種問題。他說：因為英特衛的母公司是英商集團，也經營許多產業，有各種不一樣的層面；也因為他的老闆的名字就叫做WISE，所以他經營的公司，都叫做"什麼什麼WISE"，而這個公司剛好選用了INTER作名稱，而INTERPLAY的名字則本身就是英文"互動"的意思，兩者名稱確是巧合，除了有親密的合作關係之外，在產業本體是沒有什麼干係的。

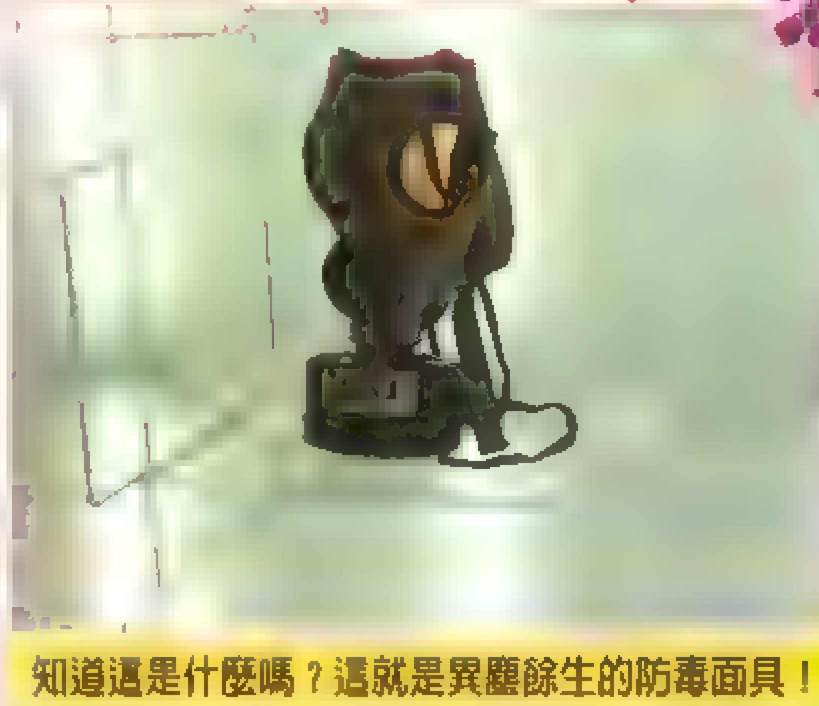
其實INTERPLAY這家公司在十五年前就已經開始製作遊戲了！只是當時就連電腦的普及性都不夠，更不要說國際化什麼的了；漸漸電腦普及率增加，這間公司就吞下了歐洲等地的市場。對於亞洲，這間公司一直具有相當的期望；一直到幾年前該公司與松崗結束合作關係，便找上了英特衛公司。就這樣一晃就是四五年，兩方的關係也與"片"俱增…

余總笑著說一段有關於他和INTERPLAY總裁的往事：有一年E3展他和一堆媒體一起去美國，在一大堆忙碌的行程結束之後，受到了INTERPLAY總裁的邀請，他原先以為是什麼冷硬的商業拜訪，但是礙於合作，雖然累也推辭不得；及至去到



那裡，才知總裁大人在家裡庭院前面，為他們這些遠客辦了一個自家PARTY！庭院中烤肉的香味，撫慰了他們多日的勞頓疲憊…

和INTERPLAY的合作，就是從這些頗有人情味的點上面漸漸累積起來的；也因為這樣彼此的互相，再加上英特衛公司近年來在中文改版上面的努力，使得英特衛對國外的關係及對國內玩家的銷售數字都節節上升。尤其是最近一年之內，有許多重量級的遊戲被推出，例如動作遊戲『彌賽亞』、角色扮演的『柏德之門』、『異塵餘生二』、網路遊戲的『無盡的任務』等等；這些遊戲隨便一款，都是大製作大手筆的重量作品，其技術之高、製作之精良，在其販售當時都是一時之選。



知道這是什麼嗎？這就是異塵餘生的防毒面具！

筆者最認同異塵餘生在中文改版上面的困難，因為這套遊戲是巨作，劇情之多可以說不亞於一本大部頭的小說，再加上多重劇情系統，改版起來可以說是困難重重；但是最後還是完整呈現在玩家的眼前，可以說是工作人員辛苦的結晶。

自製遊戲的誕生

余總說，其實公司高層很早就已經開始在注意，是不是可以在公司的現行業務項目裡再增加〝遊戲自製〞的部分，但是每每因為國內環境和技術等等的不良而作罷。說實在話，以國內市場的大小，想要做大型的投資簡直可以說是不可能；如果想要將遊戲推向國際市場，以國內目前的人才和技術程度，又是只能靠邊站，對於銷售量更是無法預期，所以每一次只要談到這一塊，總是以作罷結束。

如果說國內自行研發技術的資本不夠，那麼使用外國已經開發完成的技術來製作遊戲，是不是會比較輕鬆？這一點有許多國內廠商去做過，例如有很多廠家就去買外國的引擎，回來開發遊戲。但是〝購買〞和〝合作〞差了一截，〝合作〞和〝自製〞又更差了一截！

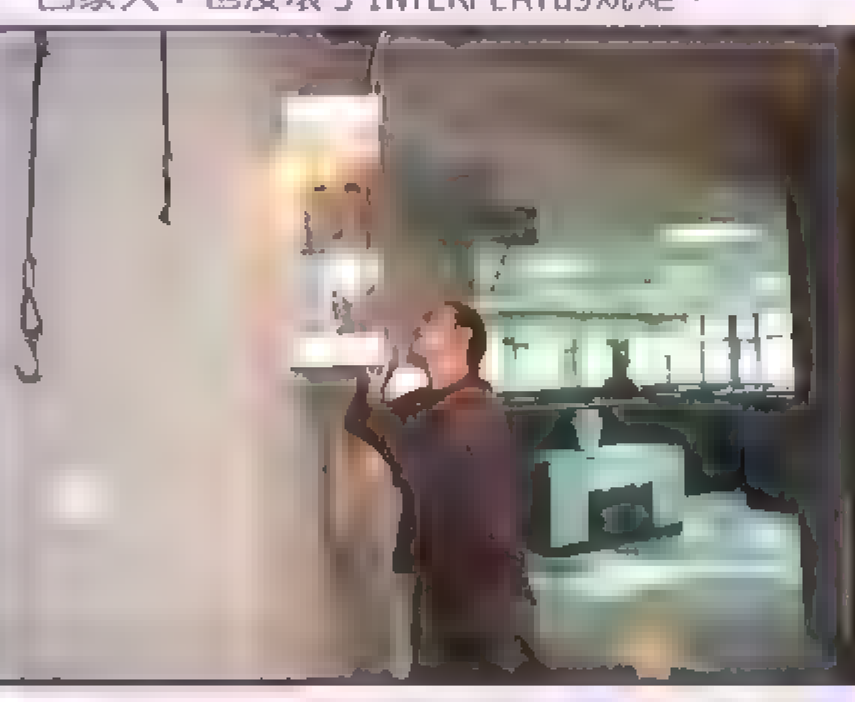
一直到一年前，INTERPLAY主動表示對亞太市場有興趣，希望可以做出一些符合當地口味的遊戲，考慮來台灣設立製作組；於是英特衛本身的主要代理商身分就成為很重要的關鍵，在幾個月的長談與規劃之後，直到月前出現了初步的計劃，那就是和INTERPLAY一同成立〝WISEPLAY〞公司。



工作人員展示著WISEPLAY的LOGO圖形

這家公司是做什麼的呢？基本上，WISEPLAY所使用的技術會來自INTERPLAY，而製作的產品則是會以亞洲口味為主——種屬於我們這塊土地上的人所喜歡的味道。這是這家公司最精華的所在，當英特衛和INTERPLAY高層在談這樣的合作層面的時候，就已經談到了所有技術的移轉。

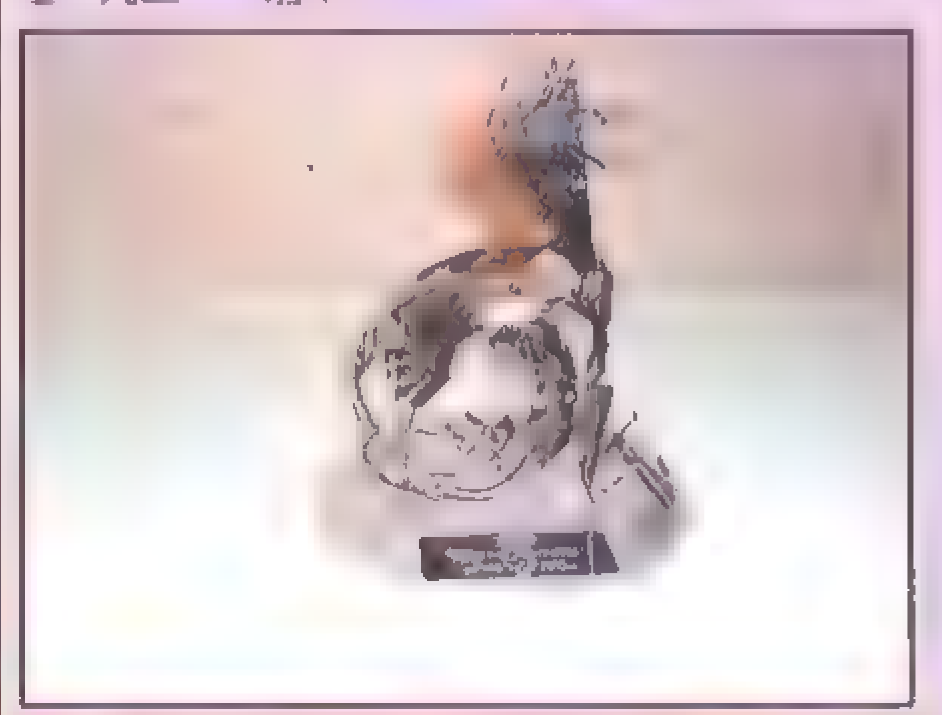
余總說，英特衛和 Interplay合作的這檔子事，等於是將國內的遊戲製作人放在外國的技術環境，在那種環境中〝自製遊戲〞。的確有很多外國人在賣他們的技術，但是 INTERPLAY的技術卻是〝非賣品〞，是不出售的！知道嗎？INTERPLAY十五年來，連外國人都談不到他們的技術轉移，但是今天我們這些台灣人卻可以任意使用！這是為什麼？因為WISEPLAY等於是INTERPLAY的一部份，把技術教給他們，等於教自己家人，也沒壞了INTERPLAY的規矩。



該員工被筆者要求，擺出一付戀物癖的嘴臉……

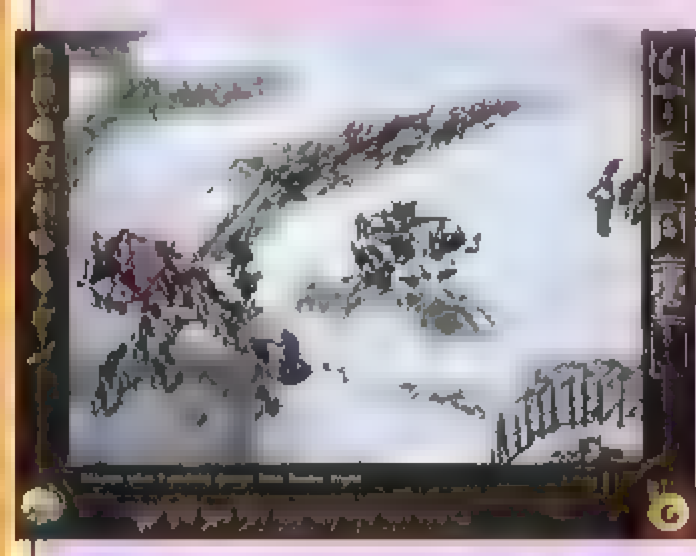
也許很多人要問，為什麼找上台灣？其實很簡單，這些外國企業對於亞洲市場都已經垂涎已久，但是礙於自己所做遊戲的文化問題，一直無法佔到便宜。就拿INTERPLAY自己為例，幾年前該公司自己就曾經開過一家INTERPLAY JAPAN的分公司，結果最後鎩羽而歸，面上無光。不但INTERPLAY如此，很多外國公司對於亞洲市場也是抱持著又期待又怕受傷害的心情，有很多也稍微試了一下，但是因為反應不佳而作罷。

幾年之後，因為大陸市場漸漸明朗，這些外國人的熱情又被挑起來。但是想要進大陸市場，只有台灣最方便；他們是外國人，大陸對外國人和對台胞的標準可不一般，比起來，還是找台灣人合作再去大陸才



是上算；再者，想到遊戲裡面都是西方文化，中國人會喜歡嗎？大陸的遊戲族群，其西化程度比台灣還低，還不太能接受西方思想，拿著在外國暢銷的遊戲到這裡能賣多少？於是只有一途，那就是「想辦法教台灣人做出[illegible]的遊戲，然後進攻華文遊戲市場！」

筆者一聽到這裡，就覺得身上一陣顫慄，因為這個想法真的是滿恐怖的！而且聽余總在言談話語裡面說到，今天INTERPLAY這樣做之後，其他大廠若看這事甚美，也會前來參一腳！筆者想到這種情形，就覺得台灣遊戲製作…不，是華文遊戲的製作領域要有大地震了！到時候像WESTWOOD、LUCAS ART都來這裡擁有〝華文遊戲製作組〞，然後在此地大力發行以他們的遊戲技術所做出來的〝華文遊戲〞，那我們這些土法煉鋼的遊戲公司…真的要發生〝九二一〞啦！



這可是INTERPLAY的雄心壯志…佔領地球？

余總也說，以前土法煉鋼的模式，造成了台灣遊戲界一些習氣難改，例如在製作流程上，台灣的遊戲界純粹土法煉鋼，有很多遊戲全由程式碼寫成，也沒有做〝開發工具〞的習慣；工作中也沒有好的專案管理，重要技術資料全部都裝在程式設計師的腦子裡，碰上了人事的變動，就只能把專案停掉…這些都是筆者感同身受的遊戲界之一大問題！

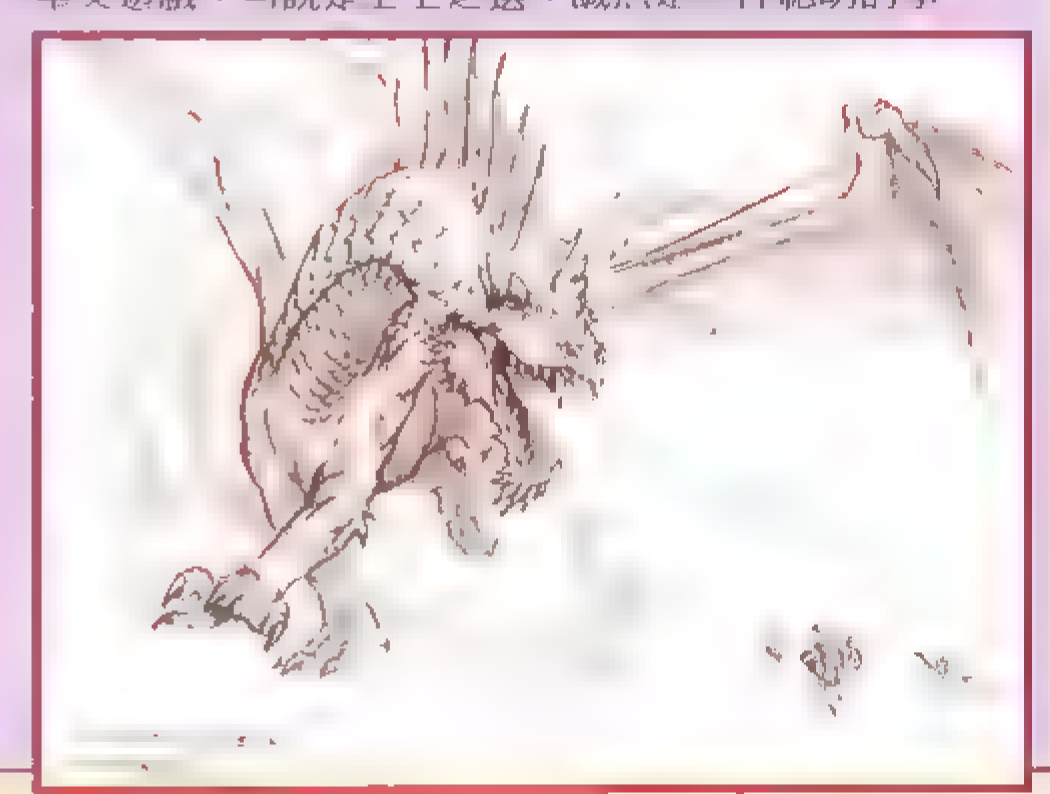


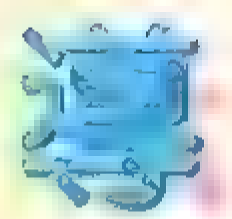
WISEPLAY的工作人員，將會安排到美國接受訓練，在這訓練中，除了要學習程式技術之外，更重要的是學習外國人的專案結構和做遊戲的方法。這叫做〝像不像，三分樣〞功力不到，架勢總是要有！更何況專案管理[illegible]台灣遊戲人所缺，到了美國好好受人家專業監製的訓練，讓自己的能力增強，未嘗不是一件好事。



WISEPLAY公司內部的某重要人士。

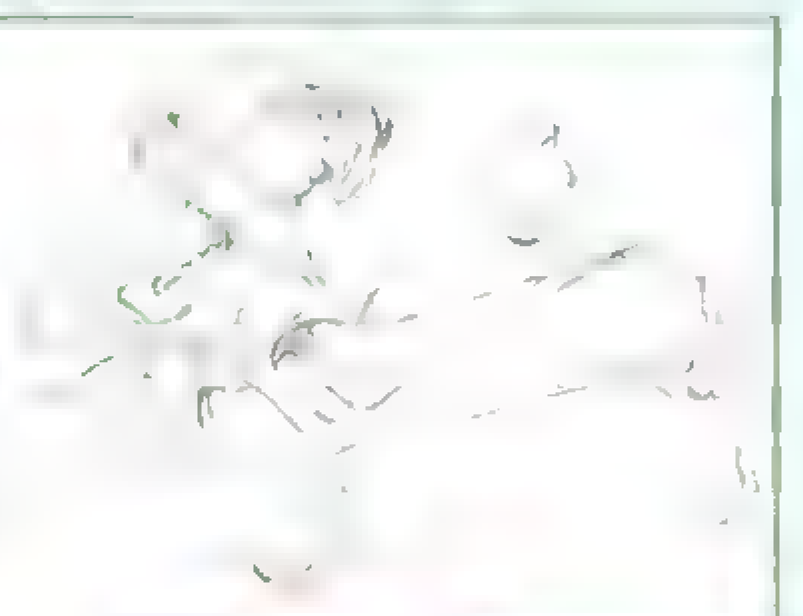
余總舉例說明，像柏德之門這款RPG大作，從開始構想到完成，足足花了三年之久；但是其中第一年做核心技術的研發，第二年做開發工具的研發，第三年才開始真正遊戲的製作。這和台灣那種想到就做的心態完全不一樣。當遊戲開發工具寫完後，花一年做出柏德之門，接下來很快就可以再出外傳。像這種事情，台灣會有人做嗎？就算有人做，其回收效益卻又如何？今天英特衛公司成功的與INTERPLAY合作，使用外國工具製造華文遊戲，可說是上上之選，誠然是一件聰明的事。

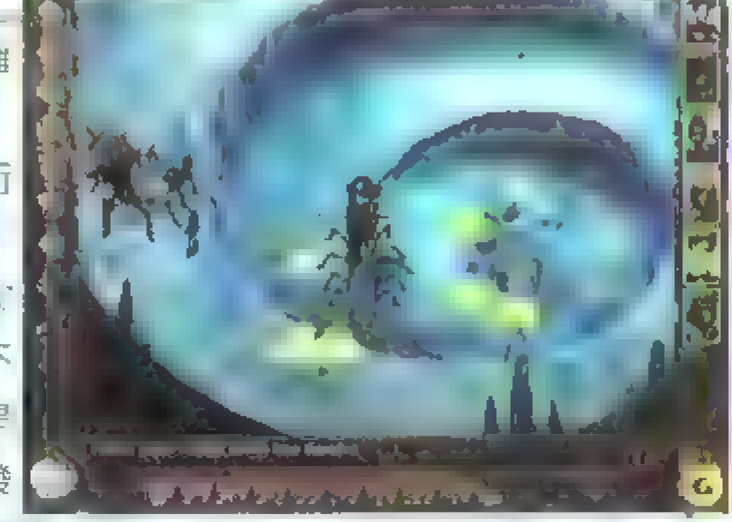




除掉開發華文遊戲之外，余總還洋洋灑灑的對WISEPLAY的未來展望，向筆者做了詳盡的介紹。WISEPLAY將會完全獨占所有INTERPLAY遊戲在亞太地區的代理權，因為代理權獨占，所以沒有簽約與否的問題，也不必讓玩家等待過長的時間去做改版；改版時程將會加速，甚至可以考慮在[illegible]就進行中文改版的動作，這是未來WISEPLAY另一塊相當重要的業務。改版的最大難處，就是廠商在[illegible]遊戲時，沒將顯示中文字碼的概念放進去，以至於改起來痛苦萬分；但是之後因為有WISEPLAY居中，相信以後INTERPLAY在[illegible]遊戲的時候，就會考慮到華文的改版問題，[illegible]？



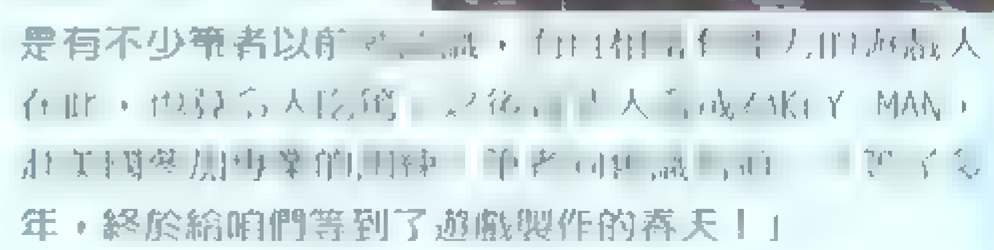




雖然WISEPLAY擁有這麼大的資源，但是其在台灣的發行商仍然會是英特衛，為了避免國人和玩家對象混淆的問題，不管是INTERPLAY還是WISEPLAY，在國內發行遊戲的權利還是都歸英特衛所有，這是需要和大家聲明的。當然之後對於一些像是Xbox、PS2等遊戲平台上面的改版之類的東西，由於INTERPLAY方面在國外取得資格容易，所以也會相繼整合。



除此之外，INTERPLAY在外國有一家INTERPLAY.COM公司，專門做各大遊戲廠商BONDLE[illegible]OEM的事務，該部分在亞太華文地區的一切服務、線上遊戲和電子商務的收費機制，[illegible]東西，也都會交由WISEPLAY來經營，不過這些是中長程的計劃，可能要等待一些時日才會實現。



之後，筆者就去參觀了一下WISEPLAY的辦公室。現在裡面只有一些工作人員在這裡，算不上多，但是有不少筆者以前[illegible]，[illegible]在此，[illegible]KEY MAN，[illegible]年，終於給咱們等到了遊戲製作的春天！」

訪問結束之後，筆者對於外國遊戲公司會來台灣的這一步，已經有了更多概念。以前認為外國人是不會理會我們的，[illegible]有不少，而台灣與其同文同種，在其法律上又有許多便利[illegible]，才會有今天這樣的合作案出來。當許多台灣廠商跑到大陸去找人製作國產遊戲的時候，這些遊戲製作人的下一個未來就是成為國際性的遊戲製作團隊，也許像英特衛與INTERPLAY合作的這種模式，[illegible]的一個大契機啊！





英特衛公司的美術設計師兩名



提到國產RPG的經典代表作品，相信有不少人的腦海中會浮出「仙劍奇俠傳」吧！這款數年前由大宇狂徒工作室所製作的武俠RPG，由於融入了愛情成份，再加上陳淑芬繪製的封面，因此在推出後便造成了空前的熱潮，甚至在許多雜誌排行榜中高居不下，還被封為「永遠的仙劍」。在多年後的今天，大宇資訊將以更進步、更成熟的技術來詮釋這套經典名作，並預定加上之前未採用的部份。以下就讓我們來瞧瞧這個改頭換面的大作吧！

新仙劍奇俠傳

充滿文藝風的愛情武俠RPG

自幼生長在小漁村，與嬸嬸相依為命的少年李逍遙，平日遊手好閒卻胸懷鴻志，不甘一輩子當店小二，一心尋訪高人傳授絕技，夢想習武之後可以名震江湖。一次機緣巧合之下，結識了有著神秘身世的可憐少女趙靈兒，跟著臨危受命，為義為愛勇闖江湖，護送佳人至遠在千里外的苗疆找尋生母；途中因為多管閒事，得罪了刁蠻任性的富家千金林月如，並與其成為歡喜冤家，又被鬼靈精怪的苗族少女阿奴死纏不放。

在一連串驚險的冒險過程中，牽扯出一連串人妖之戀、漢苗對立、仙凡相爭、人魔鬥法的動人情節，再加上詼諧的對白，架構出空前絕後的經典傳奇。面對蕙質蘭心的趙靈兒、外剛內柔的林月如、爛漫天真的阿奴，身為李逍遙的你將要如何抉擇呢？

挑戰完美極限大作戰

要對一款經典遊戲大刀闊斧地動手腳，是需要十足的勇氣的；而遊戲最受注意的劇情部份，就是「狂徒創作群」第一個要下工夫的地方。首先，逐字逐句地一一檢視、前後推敲整個劇本，以更洗鍊的文字，重頭到尾地從對白進行改寫工作，適當的為角色們補足更流暢的性格轉變，更細膩的情感轉折。在情節方面也加料不少，除了原本曲折離奇的橋段之外，你將可與夢中的勁敵「赤煞鬼婆」決一死戰，而苗族少女阿奴將提早於林月如之前出場，遊戲也不是簡單打敗拜月教主就能了事，很難想像這該如何安排吧！別太大驚小怪了，筆者才透露了一點點呢！

狂徒創作群跨世紀鉅獻

「新仙劍奇俠傳」改編自大宇資訊於1995年發行的「仙劍奇俠傳」，當時比款創新風格的文藝武俠角色扮演遊戲甫一推出，便造成熱烈的迴響。無論是感人肺腑的愛情悲喜劇，風趣幽默的對白，朗朗上口的人物主題詩詞，詭譎多變的豐富情節，生動活潑的小角色動畫，超震撼的全動態回合戰鬥，以及大氣魄的華麗法術動畫，都令人歎為觀止；而烘托劇情的情境配樂，再加上簡易的操作、流暢的戰鬥，皆受到玩家們深深的喜愛，風靡至今歷久不衰。



繼「瘋狂搖搖杯」、「霹靂奇俠傳之青香白蓮素還真」之後，「狂徒創作群」又將於2001暑期推出年度鉅獻「新仙劍奇俠傳」。「狂徒創作群」為了向自我的極限挑戰，對自己的成名作品進行改造，除了努力讓原本的精髓藉著新一代的技術得以發揚光大之外，並加入充滿活力的遊戲新要素、新關卡、新情節，讓遊戲得以脫胎換骨，重現跨世紀的嶄新風貌。



仙音難得有 人間幾回聞

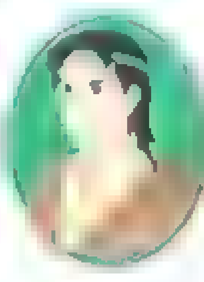


「新仙劍奇俠傳」保留了原有的旋律與韻味，不僅將多達八十餘首的曲子全部重新編曲，並且特別額外譜寫了十餘首的全新配樂，以期更加豐富遊戲的聽覺享受。多元化的樂器與效果，製造出音樂內在的豐富質感，譜寫出首首各擅勝場、優雅感傷、奇幻動人的醉美曲子，敲擊心弦的情境配樂，揉合視覺幻想與聽覺震撼，敲出時令你盪氣迴腸，低迴時不禁令人黯然神傷，讓玩家隨著音樂再次沉醉於「仙劍」如夢如幻的柔情傳奇中。





有如盤古女媧 開天造人

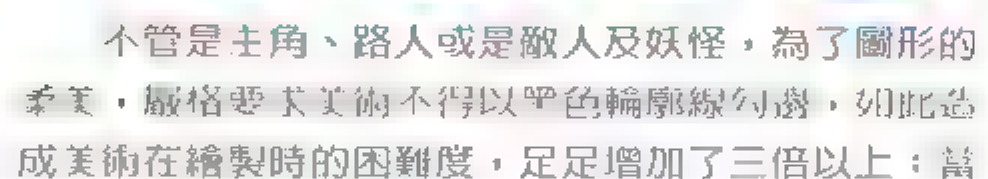




愛情故事想要感人，裡頭的角色們，當然不能是毫無美感的3D人物，或是散發著詭異光澤、每個遊戲都長得一樣的塑膠娃娃。如此不僅把氣氛破壞無遺，也很難使玩家把情感投注其中。「狂徒創作群」採用了最耗工、最耗時，但卻最有感情的2D手繪小角色，並費心地將造型比例，調整到最符合奇情唯美的風格。就這樣一個點、一個點，以柔和的顏色，細心地刻畫出充滿感情的小傢伙們，讓他們演繹出一段段令人動容的精彩好戲，將最為細膩的動作呈現給玩家；遊戲中的其他角色也會以活靈活現的小角色動畫，描繪出士農工商諸如耕種、釣魚、養雞、打鐵、洗衣等日常生活作息。





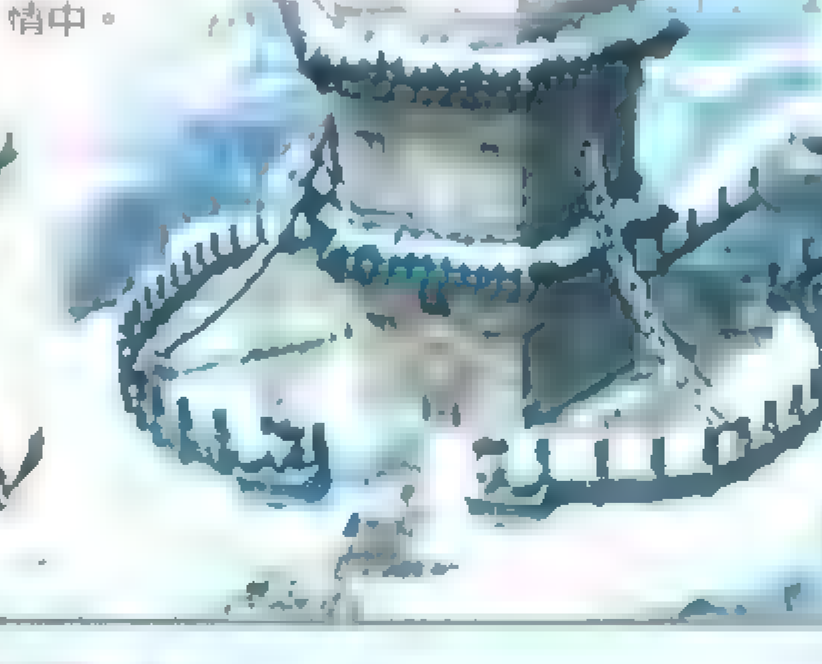
不管是主角、路人或是敵人及妖怪，為了圖形的



柔美，嚴格要求美術不得以單色輪廓線勾勒，如此造成美術在繪製時的困難度，足足增加了三倍以上；當然辛苦是值得的，若將之與一般2D圖的粗糙相較，換來的成果是其他遊戲無法比擬的。代表人物精神情感的角色肖像，也都全部以粉嫩的風格重繪，男的帥、女的美，以更生動、豐富自傳神的表情，活化整個劇情。

「新仙劍奇俠傳」中的場景，也同樣運用現今的技術，以3D架構、2D手繪的方式，重現原作場景上天下地、氣勢逼人的絕佳空間感，每個精心設定、製作的著名場景，如玩家們耳熟能詳的十里坡、水月宮、蘇州城、蜀山、神木林、大理等，或幽靜或神聖，或繁華或壯觀，都恰如其分的表達出應有的環境情緒；遊戲並自活用放大、縮小等程式效果，期待以不同的視角及迥異的美術表現方式，來帶給玩家更深刻的新感受，真正地融入劇情中。





舊假強偪再現江湖

古人俗話說得妙，好酒是越陳越香呀！「新仙劍奇俠傳」的製作，舉凡遊戲角色、肖像、物品、迷宮、戰鬥、場景、動畫、配樂、音效等，都是經過嚴密的計畫，才進行全新的改造製作工作的。「狂徒創作群」期望以高解析度的美術品質、更精緻流暢的劇情架構、華麗的場景設計、豐富的人物動態、動人的曲調旋律，賦予「仙劍」新生命，再次觸動所有玩家的心靈深處。

上個世紀的武俠RPG大作，經過時間的不斷焠鍊而脫胎換骨，成為亂時代的不朽鉅作；隨著2001年的到來，本遊戲將蛻變出嶄新的風貌！跨世紀的永恆經典，即將呈現在您眼前，再次點燃您心中永遠的愛戀。

www.dodgeball.com.tw



熱鬧登場

40多種人物個個身懷絕招不可不防
10多種比賽場地比出國比賽還更刺激
神奇商店20餘種神奇寶物通通滿足你
正式躲避球比賽場地完全逼真呈現

躲避球新世紀之戰開打了～！

超越前作再創躲避球運動新風貌

怪招百出，果真無處可逃。

遊戲過程緊張又刺激。

買個魔力寶物再上場應戰吧！

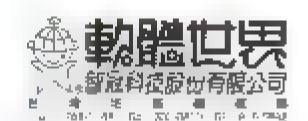
遊戲過程保證讓你又驚又喜。







APEXSOFT TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市105八德路四段83號B1
Tel:(02)2528-8098, Fax.(02)2528-8268
http://www.apexsoft.com.tw







「神鬼巫師」是一款第一人視角的角色扮演遊戲，它與正統角色扮演遊戲，如「魔法門」系列是採取相同的鏡頭運作方式；此外，待玩家玩到這一款遊戲後，您更會發現它與「巫術」系列有許多相似之處，儼然是「巫術」系列的續作。沒錯！它正是由「巫術」5~8代的製作者B.W.Bradley所領軍設計，這款遊戲除了將再現正統角色扮演遊戲的優質魅力之外，也將加入許多創新的做法。

邪惡法老甦醒後的世界…

在那個靜謐祥和的中世紀時期，誰也沒預料到一個於地底沉睡數百年的法老即將再現，毫無預警的，Gael Serran大地面臨了一場退無可退的腥風血雨…

話說一名糊塗的巫師在無意中將遭封印的邪惡法老Cet喚起後，這個世界的所有一切就起了變化。Cet將深埋百年的積怨，幻化為對Gael Serran大地的破壞。就在眾人都絕望的同時，一個神秘的法師派給了您這樣的任務「找出一把神奇的寶劍 Mavin Sword，並消滅萬惡的法老」。Mavin Sword為何如此重要呢？最主要是因為這把劍是由兩種金屬鑄成，其中一種遭邪惡的詛咒，而另一種則經過正義的洗禮，這樣的結合也使得這把劍擁有無比的神力，足以與萬惡的Cet抗衡。

於是就這樣，您展開了您在「神鬼巫師」中的奇幻冒險…。



豬精有種與生俱來的神秘力量，因此適合扮演巫師的角色；虎人兇猛無比，則是擔任戰士的不二人選

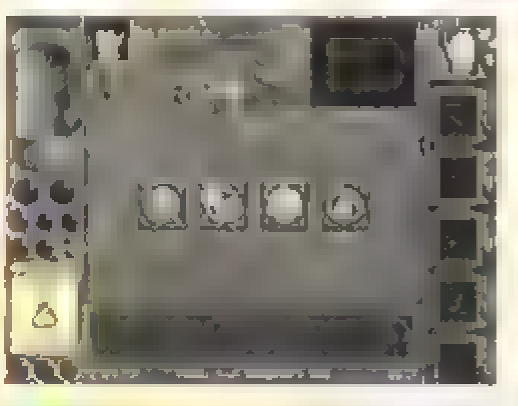
千變萬化的組隊方式

在遊戲中，玩家必須帶領一組六人小隊於各大小環境中探險，以找尋更有利的物件、寶物等支援應付未知的艱難困境。因此，如何將小隊成員們的能力設定到能夠互相支援，並發揮出最強的戰力，便是對玩家的重大考驗了。

進入遊戲後，玩家必須先創造人物好進行冒險，選擇種族是您的第一步，決定了種族後，職業便是您下個需要思考的問題。每一個種族可以選擇的職業並沒有限定，例如豬精可以選擇當巫師，也可以扮演流氓等等。想要組合一個常勝的隊伍，就不能不考量到每個種族的特性與專長。

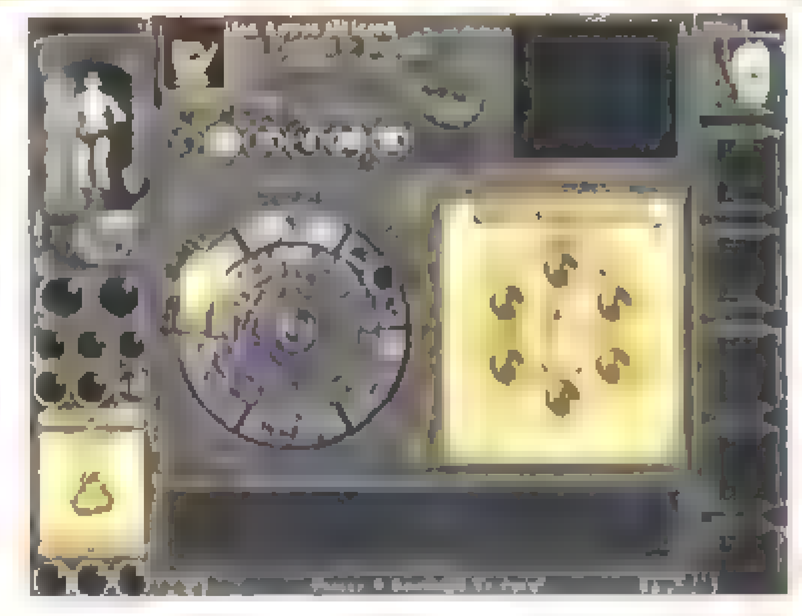
[illegible]

一開始玩家只能選擇四種職業，分別是戰士、巫師、牧師和小偷。但是，隨着經驗值的增加、人物也升級後，陸續會有更多的職業加入讓您選擇，這些進階的職業包含野蠻人、僧侶、俠客、術士，甚至日本武士等等，讓您的隊伍可以依照實際需要變化，也讓玩家有機會嘗試各種不同的戰鬥組合。



遊戲一開始，選擇種族和職業是您必須思考的問題

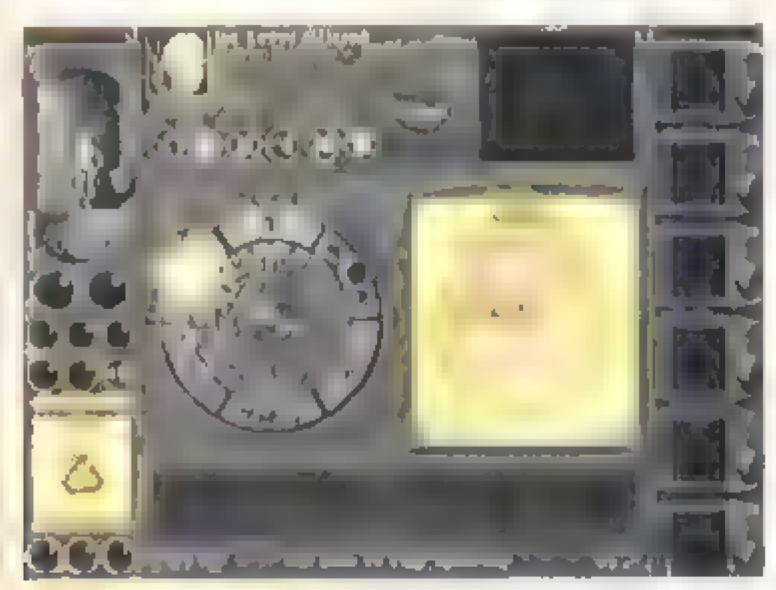
各自獨立的魔法系統



遊戲中的法術系統運作依循了"正統角色扮演"的做法，將魔法系統設計得相當詳盡，共包含了日、月、地、靈、植物、闇系六大類魔法。每個會使用法術的人物（巫師、牧師等）所預設的法術系都不盡相同，例如牧師擅長的是靈系及植物系，而巫師則是日系及地系的大師。

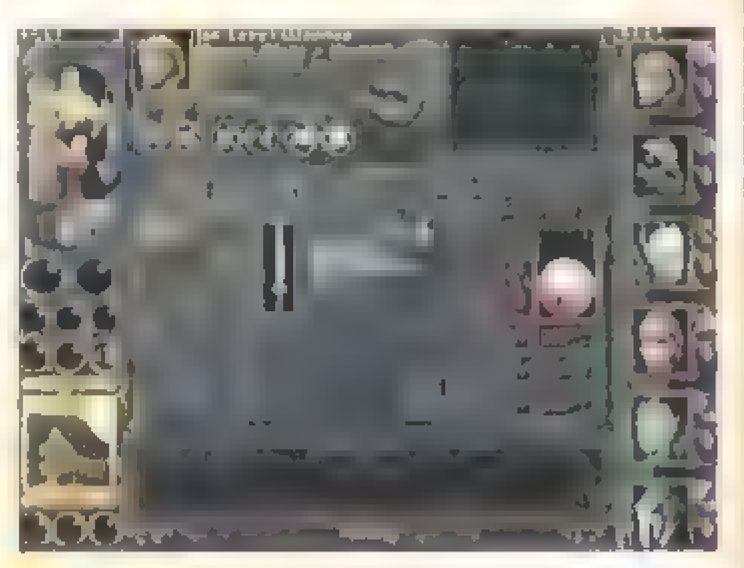
此外，各個法術系的施展都是獨立運作的，例如，若是牧師將施展靈系法術的神力值耗盡時，他的植物系法力也不會受到影響。如此一來，玩家在法術技能的運用上也會比較靈活，不用擔心頓失所有法力，而導致失敗的下場。再者，人物在升級後，您可以選擇讓整體的法術能力更加上乘，或是專精於提升單一的施法技能

雖然法術是遊戲中相當重要的一環，不過玩家可別忘了「神鬼巫師」裡除了大展魔法的巫師外，可還有靠刀劍交鋒的戰士、流氓、一些暴力型的人物呢！當您選擇這些人物時，



巫師是日系及地系的大師

玩家便能夠為他們挑選使用武器的技能，其中包括劍、短刀、棍棒、斧頭甚至護甲等等。要提醒玩家的是，在遊戲之初，若玩家選擇扮演戰士，那麼就能自行選定一項技能，而如果您選擇的是流氓，您就只能在預設的撬鎖等兩項技能外再另選一項了。在您的人物逐漸升級或是經驗值提升後，隨後加入的技能選項還會愈來越多，到時候玩家可得多花點心思囉！



當玩家選擇戰士時，玩家便能夠挑選使用一項武器技能

怪物群集的高互動社會

如果您在遊戲中遭遇各種奇幻怪物的攻擊，也別覺得太驚訝，因為「神鬼巫師」的世界中正充斥著各種NPC及各式怪物。遊戲中共有75種不同怪物的3D模型，而總數則多達300多隻。它們可能是鬼魂、回魂屍、竊盜、海盜，也可能是妖魔、龍、巨蜘蛛，或是由製作小組精心刻劃的無名、詭異怪物等。總之，這個中世紀社會可說是"魔影鼎沸"，讓您一點也不覺得寂寞。





遊戲中共有75種怪獸，達300多隻怪物

簡明的遊戲介面

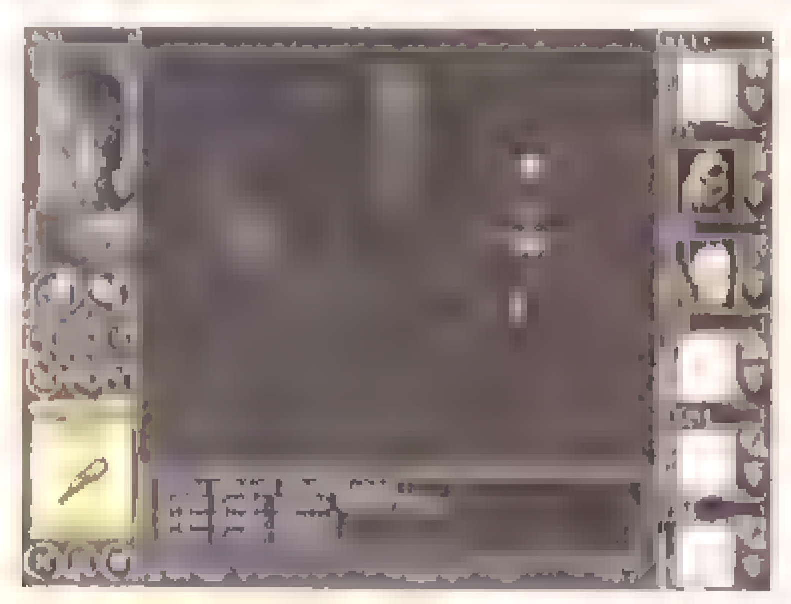
「神鬼巫師」中的遊戲介面相當簡明，除了正中央那主要視窗之外，兩旁的人物以及設定視窗（如創造人物、選擇場景、撤銷、退後等選項）等都分隔得很清楚。必要的時候，遊戲畫面的左下角會出現三個不同的功能選項，包括退出、遊戲選單以及載入。在動作的操控上，遊戲也幾乎不提供任何鍵盤捷徑，只需單靠滑鼠就能包辦設定、移動、與NPC交談、交易、拾起物件等





創新的戰鬥系統

遊戲中的戰鬥系統也加入一些創新的點子，雖然玩家並不能像「柏德之門」或「魔法門」一樣在即時或回合制之間切換，但是玩家可以自行調整遊戲速度，使其與回合制系統有異曲同工的效果。這個戰鬥系統稱為「選擇性即時制」：當輪到玩家上場時，遊戲將會在設定的時間內讓玩家做出動作，而其中時間的設定則會考量到任務的不同以及玩家的進度來計算。因此，玩家除了可體驗到回合制的便利外，同時又可享受到即時制的快感，可謂是兩全其美的設計。



[illegible]戲速度

在陰暗的世界中探索



遊戲畫面風格陰暗

雖說這是個大Game，遊戲中的旅程可能有些漫長，不過玩家可不用擔心"無聊"的陷阱，由於這是一款3D遊戲，玩家所看到的遊戲畫面都頗為真實。不但城堡、廟宇等的3D模型精美而細膩，畫面色彩的變化也很豐富。雖然遊戲中的動態場景不多，不過大體的擬真處理都不錯。而在人物動作的動畫也是相當逼真而流暢。

另外，在進行任務時，如果玩家有注意天色，可能會發現明亮的天空還會漸漸轉換為陰暗的夜色呢！然

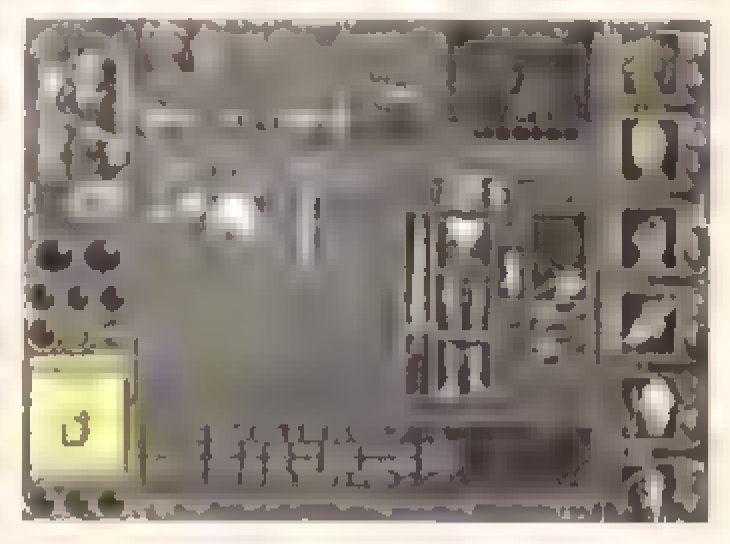
影響人物表現的屬性調整

說到人物屬性的調整，這也是玩家進行人物創造的一個部分呢！在進行人物建構時，除了上述種族、職業及技能可讓玩家自行挑選外，玩家還可調高各項屬性。



不過，可調整的總值可能會因為種族、職業、或是屬性的不同而有些變動（筆者個人的經驗是可調整8個單位值）。

這八項屬性包括一般的力量、靈敏度、意志力、智力，也有較罕見的手巧度－攸關人物在使用武器時的靈敏度或是否容易上手；防禦力－影響人物攻擊點數的運用以及能夠忍受的損害程度，通靈力－影響人物的神力或者能否感受到神力，最後還有一個是外型，也就如同一般遊戲中的魅力值，極佳的外型將可大幅降低NPC的敵意。



如何將有限的額外點數分配到哪一項屬性上，這也是很大的一門學問。舉例來說，戰士的力量是很重要的，不過若是手巧度不足，那麼就會陷入空有蠻力而不會使用刀劍的困擾；另以巫師為例，空有適[illegible]力卻智力不足，他還可能面臨學不會新魔法的學習障礙呢！雖然玩家只是簡單的點選，牽涉到的可是大智慧。不過玩家倒也不用覺得太繁雜，因為RPG的老手們勢必對這些屬性已有一定的了解，而新手們只要多加試驗，一定也很快就能了解箇中蹊蹺囉！



此外，遊戲中的人物是有系別之分的，而男女間預設的屬性值還會有些微的不同。男性的力量及防禦力兩項屬性值會比較高，而女性則靈敏度及外型上略佔上風。說到這裡，筆者覺得光介紹「神鬼巫師」中的人物創造系統，就已經"族繁不及備載"了，相信玩家在實際接觸到這款遊戲後，一定也會陷入這麼豐富而縱深的人物創造世界中！



男女間預設的屬性值還會有些微的不同

角，有點倒是提醒玩家，由於此遊戲中的場景大量採用角色扮演的主要色調－黑色系，因此在探索遊戲世界時，玩家可得睜大眼睛，才不會錯失了躲在陰暗角落內的有用物件，還有珍貴的金銀珠寶等。

此外，音效也與遊戲搭配得宜、相得益彰。在灰暗的森林中探險時，沙沙的落葉聲、鳥鳴的啾啾聲都一再呼應了山中任務的寂寥，另外無論是刀劍交錯的氣勢、優雅美景中的輕鬆樂聲等都彷彿讓您體驗一場聽覺的盛宴。但是若說到NPC的部分，遊戲中的NPC們可是很喜歡找您斡旋、商議各種大大小小的事情，您將會從中知道"人多嘴雜"這個道理…。



讓您的遊戲更精采：加入公會

每個人都需要有個家，您的小隊成員當然也需要。遊戲中的15種職業都有其個別的公會，只要玩家讓成員們全部加入各自的公會，那麼遊戲的內容就會變得精采許多。事實上，遊戲中最有趣的任務往往都是由公會下達的，而且通常公會所派下的任務也都是能切中目標、能讓會員儘快升級的捷徑型任務。



譬如，如果玩家讓旗下戰士加入戰士公會，那麼他在經過公會任務的洗鍊後，要升為更勇悍的貴族戰士就會快得多。不只如此，完成公會任務的成員們還可以提升自己在公會的地位，進而獲得更多來自公會的援助。



仔細想想，若玩家讓六名小組人員全部加入各自的公會，這下子遊戲的旅程可就很充實了。因為，為了要讓人物升級，接踵而來的公會任務會讓您緊忙不已，即使玩家不進入詭譎多變的地下城，您面臨的挑戰可也會一點也不少呢！所以呢，如果玩家錯過了加入公會這個環節，肯定是會有遺珠之憾的。



在一片由「柏德之門」、「冰風之谷」所帶領的新式RPG風潮下，正統RPG似乎有點在大浪中淹沒的趨勢。然而，當然也有些玩家對於「魔法門」或「巫術」系列這類傳統風貌的角色扮演遊戲念念不忘，「神諭之劍」適時的將過去與現代的科技做了一定程度的結合，使其成為兼顧傳統與現代的融合版本。遊戲中有深邃的人物創造系統、多元的小隊組合、豐富的情節和任務等，若是玩家能夠用心體會，相信一定會深深的沉迷於遊戲的世界中不可自拔。



採訪報導

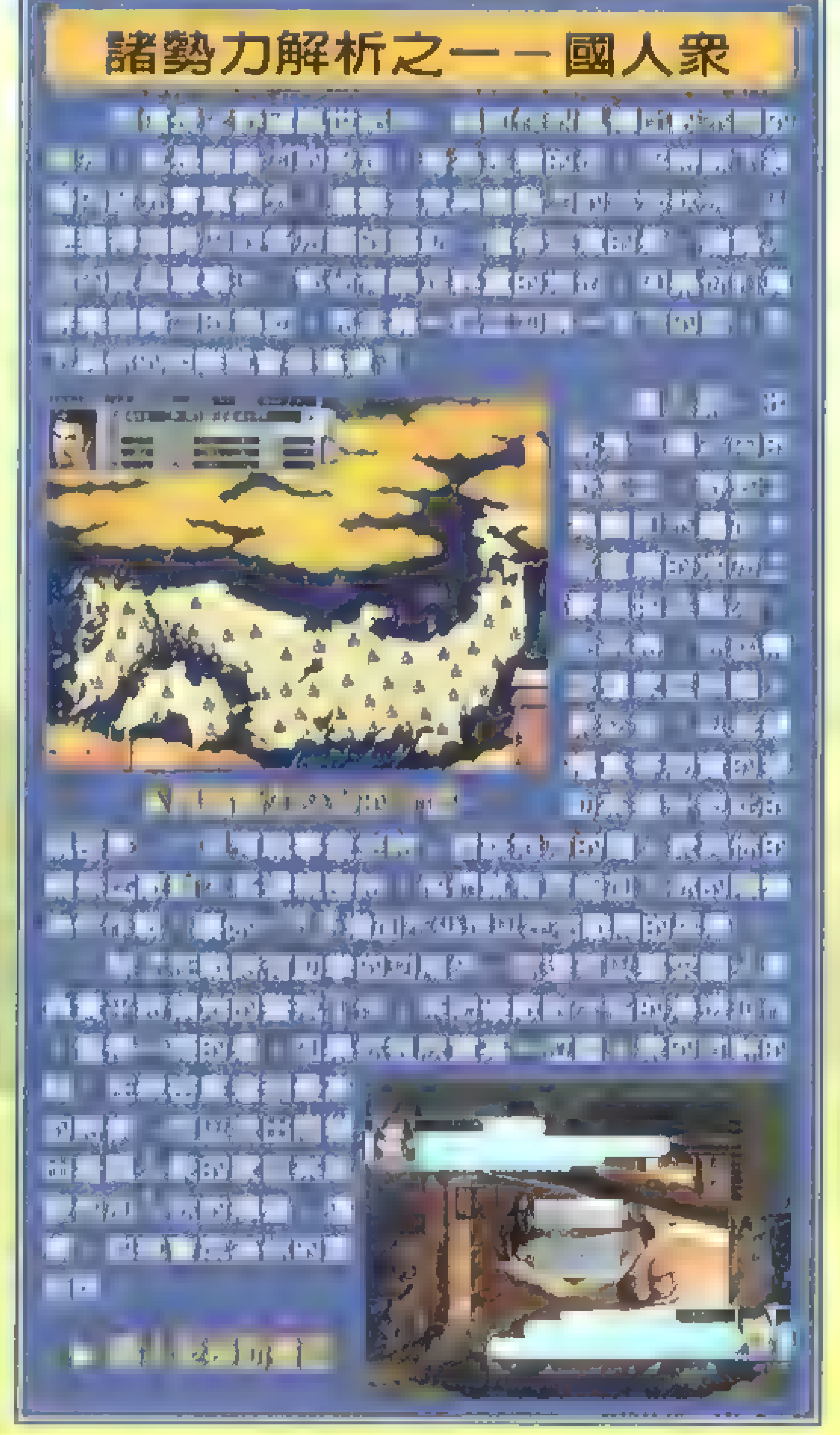
遊戲殿堂

信長之野望

嵐世紀

自141期刊出光榮分公司專訪，並為各位讀者介紹了信長之野望系列第九代作品－嵐世紀之後，經過漫長數月的等待，日文版的嵐世紀終於出版了，系列大作加上即時戰略系統的革新與極具藝術性的畫風後，果然是值得一玩再玩的上等之作！由於日文版的嵐世紀需要日文Windows才能執行，中文版要等到六月才會問世，想必陷很久的玩家們看著日文版的畫面已經口水直流了吧，沒關係，編輯部一向的做法就是要流就讓它流到乾就不會再流了，呵呵，廢話少說，就讓筆者借此數頁之地，來為讀者介紹一下嵐世紀各時期的劇情背景與「諸勢力」的特性吧！





諸勢力解析之一－國人衆

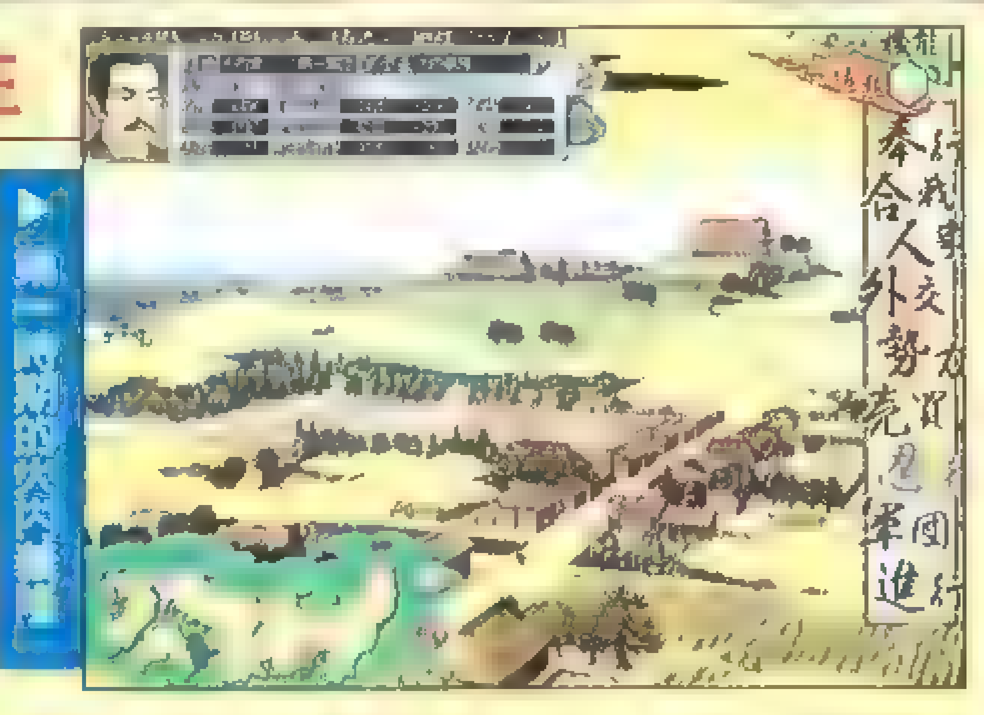


1534年5月 信長誕生

室町幕府八代將軍足利義政死後，繼承人選的問題，導致幕府管領之一的細川勝元與大名山名宗全，分別擁立義政之弟足利義視與義政之子足利義尚爭奪將軍之位，最後演變為蔓延全國的應仁之亂，使足利幕府不但元氣大傷且威信盡失，到了本年雖仍由足利義晴維持著有如風中殘燭的幕府政權，但原本理應號令諸大名、統領萬民百姓的幕府大將軍，已淪落為各地大名遂行其政治目地時所利用的神主牌位而已，於是，日本全國群雄割據戰亂四起，不但家臣討伐主君，連兒子也弒殺父親爭奪權位，以下剋上的戰國時期在混亂中來臨。

這時，人稱尾張之虎的織田信秀，他的正室夫人為他生下了嫡傳的兒子，取名為吉法師，也就是後來名震天下的織田信長。在本時期，由於信長還只是剛出生的嬰兒，所以當你選擇玩織田家時，主君是織田信秀，而他只擁有尾張三城中的那古野城而已，不但國小力微只有家臣四名，石高也只有1086，連大名排名榜前三十名都擠不進去，可說是四面強敵環伺。還好被稱為尾張之虎的信秀算是相當勇猛的武將，擁有尾張其他二城的斯波家眾武將，相較起來有如綿羊一般。因此，儘速發展內政充實軍備，然後一舉擊破尾張守護斯波家以取而代之，統一尾張成並全力開發再適時出擊，為信長後來爭奪天下的紮穩根本，才是上上之策。





而在本時期中，除了主角織田家外，以大內與細川兩家最為強大，不但城數多石高排名高高在上，武將數也在十名以上，初入門的玩家，建議不妨選擇大內或細川家來玩比較容易上手。

諸勢力解析之二－水軍衆

[illegible]

諸勢力解析之三－寺廟



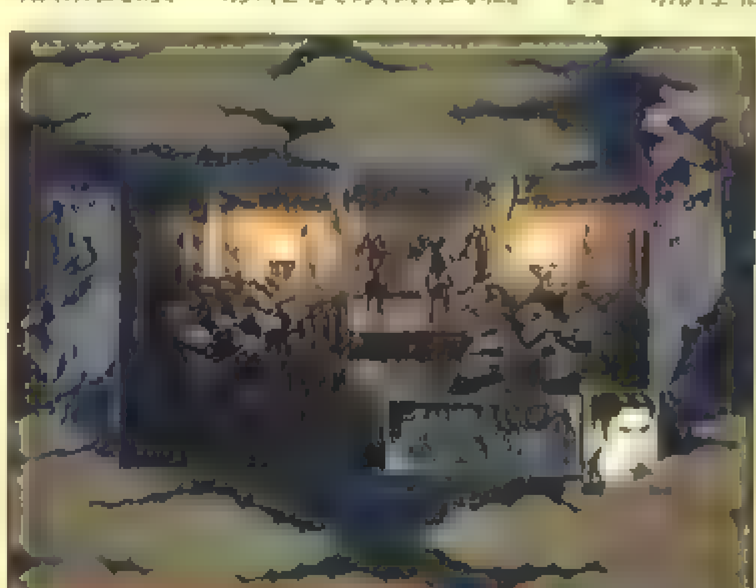
[illegible]

第三時期

1556年8月 信行謀叛

在本時期，原本屬於雙強的大內與細川家，都起了重大變故，細川家臣三好長慶驅逐了主君細川晴元取而代之，而大內家臣陶隆房則趁主君大內義隆戰死之際，立大友晴英為家督，實際掌握了政權並改名為陶晴賢，但最後卻於嚴島一役敗於毛利元就之手而自殺身亡，大內家的衰敗造成了中國地區毛利家與豐後大友家的崛起。

而在關東，武田晴信（即武田信玄）放逐了父親武田信虎，佔據了甲斐與南信濃，另外，長尾景虎（即上杉謙信）亦打敗了兄長繼任為家督，擁有南北越後二國。信玄與謙信這兩個天生的宿敵，為爭奪北信濃之地，在川中島打的難分難解，而擁有相模伊豆的北條氏康，亦忙於攻略武藏一國。就在信玄、謙信與北條氏康忙於攻城略地互相爭鬥時，位於東海擁有河、駿河與遠江之地，國力亦十分強盛的今川義元，已開始抹兵厲馬準備上洛擁戴劍豪將軍足利義輝，藉以誇示武力於天下了。



而擁有尾張一地的織田家，在織田信秀因酒色過度暴死，信長繼任為家督後，特立獨行奇裝異服的信長，一言一行開始引起家臣的猜疑，「呆子主君」的渾號開始不脛而走，部份自以為替織田家憂心的不識貨家臣，開始密謀擁護信長之弟信行取而代之，造成了織田兄弟間的矛盾。擁有天下人潛質的信長，在內有信行謀叛的隱憂，外有急欲上洛的今川義元強敵壓境的大患之下，如何化解重重的危機，要殺了信行的親弟弟讓人心歸 ，還是……？

心反

諸勢力解析之四－都市

都市就是商人的聚集地，如博多、京都、品川等等，因為不是每個地區都有商人聚集的都市，所以你必須派遣家臣遊說各都市商人前來領地來，才有可[illegible]資，甚至貨物的買賣，商人和水軍眾與寺院一樣具備宣傳與資金援助的功能。

在物資的買賣上，主要分為兵糧、軍馬、鐵砲、大砲與家寶五類，如果派出擁有商業技能的家臣來進行買賣，還可以有議價空間，但[illegible]



▲有商業技能還能打折喔

第三時期

1570年 信長包圍網

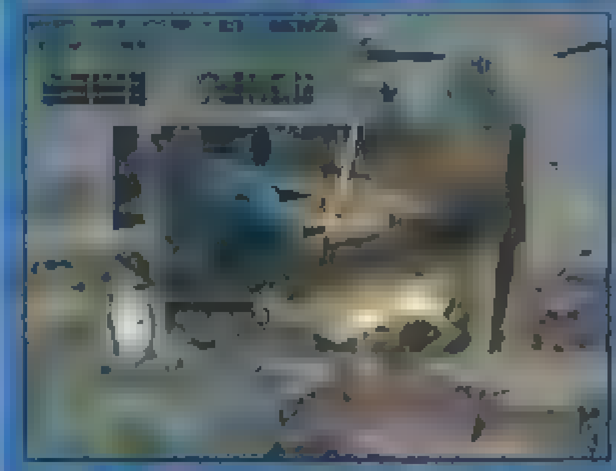
桶狹間一役今川義元敗死後，掃內憂外患而聞名天下的織田信長，在攻略美濃國擁有岐阜城後，宣示了天下布武的旗號，決意擁戴足利義昭上洛繼任為將軍，以利用將軍家達成其攻略天下的野心。在順利壓制了六角、長野、淺井與朝倉等障礙後，終於護送足利義昭坐上第十五代的將軍之位。然而，在意欲挾天子以令諸候的信長拒絕了副將軍一職後，足利義昭開始醒悟自己已成為織田家的傀儡，將軍家與織田家的矛盾就由此開始

於是，名義上代替將軍四處征戰的信長，開始遭到將軍暗地扯後腿的對待，足利義昭表面上支持信長的征伐行動，但卻私下發出「打倒信長」的檄文給諸大名，希望信長為應付四方大名的討伐而疲於奔命，藉以奪回將軍的實權。1570年4月，信長在討越前征伐朝倉義景的途中，妹婿淺井長政忽然倒戈投向朝倉家，在孤軍深入腹背受敵的情況下，信長遭遇了生涯最大的危機

在本時期開始，以事件帶過的方式讓信長順利解決朝倉與淺井夾攻的危機。雖然以信長的實力已是諸大名中的翹楚，但將軍的討伐令已佈行天下，敵對大名還是形成了所謂的「信長包圍網」，尤其是東邊的武田信玄，在與上杉謙信的第五次川中島會戰後取得優勢後，又有了將軍的討伐令，名正言順的開始積極準備率大軍上洛之舉，再度處於危機下的信長，到底要如何阻擋武田的鐵騎，並使信長包圍網破局呢？

諸勢力解析之五－忍者眾

忍者眾算是最重要的諸勢力，因為他們等於是大名的耳目，沒有他們的話你就有如瞎子一般，完全看不到其他大名的動靜。你可以到各流派的忍者頭目處要求他們派遣忍者給你，基本上，關係愈親密派出的忍者的等級也愈高，有了忍者後，再讓忍者潛入其他大名的領地，經過一段時間後，你便可以看到其他大名領地的情報了。



忍者在戰略上雖然不是第一線投入戰場，但他們在戰前的地下工作能發揮莫大的功用，潛伏的忍者可以盜取其他大名的金錢與糧草，有時甚至連寶物也手到擒來，另外，他們能煽動敵方的武將，降低敵城的防禦率，而且，還能累積經驗值升級，各流派的忍者頭目如風魔小太郎等，也可以透過出身相同武將拉攏成為家臣

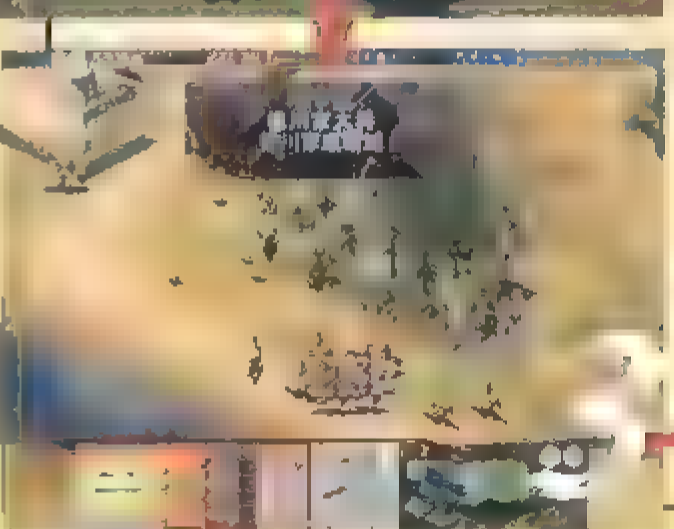
歷史的轉捩點 上洛中斷，信玄死亡？



1 信玄收到將軍討伐信長的檄文



2 選擇是否接受將軍的指令討伐信長



3 上洛攻入駿河，重挫德川家康



4 信玄病逝於上洛中途



5 宿敵上杉謙信也為信玄之死婉惜



1582年2月　本能寺之變

在信長軍略政略雙管齊下的手法下，順利壓制住朝倉與淺井家，焚燒比叡山消滅本願寺家，讓世人了解信長寧為佛敵也要成為天下人的可怕，在朝倉、淺井、本願寺相被壓制後，「信長包圍網」的緊急情勢稍微和緩，但武田信玄的威脅仍未解除，可是幸運之神站在信長這一邊，已侵入三河的信玄忽然病死，武田大軍完全撤退，信長趁此機會放逐將軍足利義昭，滅除朝倉與淺井，室町幕府就此滅亡，「信長包圍網」正式解除。

接著，信長開始他天下布武的攻伐行動，在長篠的關鍵一戰以優勢鐵砲攻滅武田的鐵騎大軍，使武田家導致四分五裂的凋零命運，而有軍神之稱的上杉謙信也在此時病死，現在，強敵一一倒下，而織田家已有足以壓倒群雄統一天下的實力了，但是，幸運之神到底會眷顧何方呢？

歷史的轉捩點

本能寺之變！

1 提出諫言的明智光秀被信長踢倒在地

2 憤怒的長宗我部元親向信長宣戰

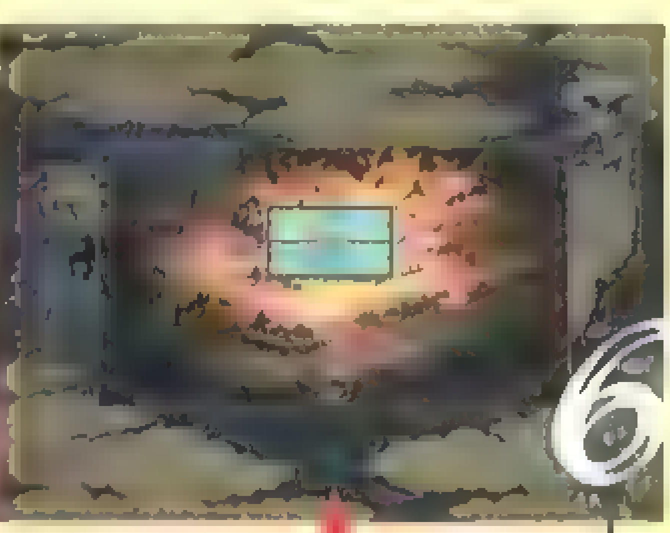
3 信長將直屬兵力全部交給信孝討伐元親

4 齊藤利三建議光秀趁此機會討伐信長

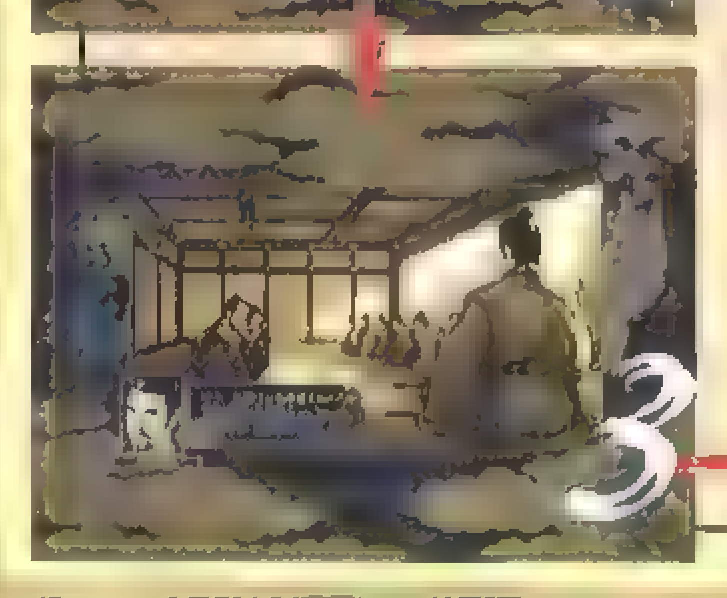
5 本能寺之變發生，將星殞落

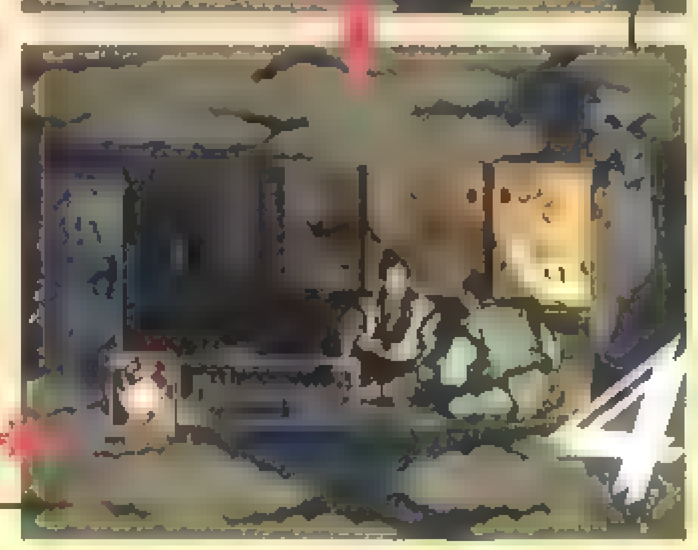
6 信長死後，選擇繼位武將











猜猜我是誰？？

[illegible]……雜誌封面上有我哦！

[illegible]



遊戲類型：RSLG
製作：酷一科技
發行：大宇資訊
發行日期：
2001年5月

蓋亞大地傳說 GAYA Legend

回顧以往的傳統回合制戰略遊戲，大部分的作品都因為相當類似，而缺乏可以大書特書的重大特點，然而這一次酷一科技所推出的「蓋亞大地傳說」，可說是集眾多回合制戰略遊戲中的精華與優點，不但聲光效果引人、並且美術功力也在水準之上，着實為一部另人期待的新作，各位看倌們且聽在下細說分明：

由於採用傳統的回合制方式來進行遊戲，遊戲介面不但設計得讓人一目了然，而且操作上也相當簡易，讓首次接觸遊戲的玩家，稍微上手就能很快的融入遊戲之中。雖說傳統的回合制戰略遊戲，比不上即時戰略來得刺激，但此類遊戲之所以歷久不衰，至今仍受到許多玩家的青睞，主要的原因是因為回合制戰略帶給玩家足夠的思考空間，從戰力的佈署應用到角色的訓練培養，都讓玩家有充分的自主性。「蓋亞大地傳說」除了保有傳統回合制戰略遊戲的特色之外，還加入許多的新嘗試，例如：野獸的融合和戀愛系統哦，這更使得玩家可以在遊戲中得到更多的新體驗與發揮空間。

在遊戲中由於每位主角的攻擊方式不一，您必須選擇對您最有利的攻擊位置和方法來對敵人加以重擊，如此方才可以給予敵人比較大的傷害，所以一定要牢記一句名言「攻擊是最好的防守」！在角色的能力培育方面，摒除了單純的練功方式，人物的特殊技能是隨着等級的成長自動出現的，並隨着等級的成長，招式的威力也才會跟着增強，如此的設定給了玩家充分的自主性，玩家必須善用各個角色的絕技，讓他們在戰場上戰無不勝、所向披靡。當然，玩家也要利用各個角色的攻擊特性，例如有人擅長攻擊魔法，就要使之發揮所長來攻擊入侵進攻的敵人，讓我方陣營中的每個角色都各有所長、平均成長，好在戰場上截長補短、相互搭配，發揮團體作戰的優勢，達到克敵制勝的目標。

郝思曼港口酒館的建築造型。

除了攻擊特性外，遊戲中還加入了屬性相剋的設定，例如：水剋火、雷剋水等等，不管我方角色的能力再強，只要碰上相剋屬性的敵人時，一樣無法施展出應有的威力，所以如何安排我方人物平均的成長，讓使用各種武器的角色都能發揮所長，才是制勝的真正關鍵。另外，特殊的魔法攻擊會使人中毒麻痺、冰凍或混亂，這樣的設計為遊戲注入了不少新的樂趣。

遊戲中的城堡外觀。

「蓋亞大地傳說」的武器、道具設定非常的考究，製作小組在物品的名稱與造型方面，都下了相當的功夫來設定角色，希望玩家能夠從中體會出遊戲的特色所在。而人物與場景，完全採用全3D模式構成，藉以表現出特有的藝術風格，在人物的造型上，是使用可愛的卡通造型，將告納的劇情、寫實的詮釋手法，改變成遊戲特有逗趣詼諧的表現方式。而在場景方面，每一關的地形、景物都依照故事背景來精心繪製，讓玩家可以很深刻的融入各個關卡劇情中。另外，在音樂的取材上，特別網羅了多位國內知名編曲大師來製作，配合上傳統樂器的演奏，使得整個遊戲的進行，都能完美的呈現出特別的風情，並強調出本遊戲的精神所在。

「蓋亞大地傳說」雖然是採用傳統回合制戰略來進行遊戲，但卻在固有的架構當中融入了許多的新玩法，整個遊戲的劇情鋪陳與人物對白，都完整的呈現出輕鬆有趣的內容，加上考究的服裝造型與物品設定、出色的美術表現、電影分鏡般的動畫，使得本作在各方面都展現出相當的實力，值得玩家們拭目以待。





還記得蓋亞大陸是由人類、獸人族、矮人族、妖精、聖獸及魔族所組成的一個繁榮盛世嗎？但由於六大種族的爭戰，導致這片土地動盪不安；後來雖有二百年短暫的和平跡象，殊不知黑暗的勢力正逐漸蔓延這片大地！

這一次，遊戲首度公開整個蓋亞大地的世界地圖，由好幾個800×600螢幕大小的所繪製而成的超大世界，其中包含了故事中著名的地點、關卡與戰鬥場景；目前已經公開的是遊戲前面的三道關卡，包括了遊戲的起點漁村，以及守衛室邊境與薩來巴城東方境內這兩個劇情關卡，其中漁村不但是遊戲的起點，甚至還會展開驚天動地的戰鬥喔！

目前得知的消息指出，《蓋亞大地傳說》的場景將超過30個，而戰鬥到底會有幾場？由於目前該遊戲的企劃正努力的構思中，好讓遊戲的長度與平衡度拿捏得恰到好處，這謎底可能要等到遊戲出了才會揭曉。

機密！戰鬥關卡大公開！

場景一 漁村

在人類王國的首都薩來巴城內，現任的首相巴里安特正準備謀反。然而國王歐爵拉似乎發覺有人陰謀造反，所以下令追查。巴里安特情急之下，便將此案嫁禍給向來對王都政治黑暗面不滿而暫時退居漁村的神官加傑爾身上。因加傑爾與巴里安特之前就已不合，再加上加傑爾在百姓心中的份量又比巴里安特還重要，所以巴里安特便決定趁此機會除掉這個心頭大患。

因為厭倦了王朝政治體系內的勾心鬥角，所以加傑爾便帶著他的女兒艾琳到離薩來巴城不遠的小漁村定居，也在此地碰到了父母雙亡的麥克斯。個性沉穩的麥克斯，擅長用劍，也從加傑爾那學到了些攻擊性魔法及攻擊輔助系魔法，算是加傑爾的半個徒弟。同時也因此才讓艾琳從小便不會覺得太孤單。這天，巴里安特親自率軍來到了漁村外，加傑爾便覺得事態不妙，便拜託艾琳的青梅竹馬麥克斯帶著其女先躲起來，等事件平靜後再出來。卻不料巴里安特根本沒有讓加傑爾活著的打算，當場便將加傑爾殺死了。而艾琳也變成通緝犯，麥克斯不得已，便決定先帶著艾琳先往西邊逃亡再說。

第一章開始，艾琳開始逃亡。

場景二 邊境守衛室

歷盡千辛萬苦才來到邊境之時，麥克斯卻發現邊境不知何時已被人築起了一條長城，而唯一的邊境通過之地又聚集了大量的駐軍。正當兩人一籌莫展不知要如何是好的時候，卻看到一個女獸人鬼鬼祟祟的跑了過來。麥克斯上前詢問之下得知，原來這個女孩叫小安，因為獸人族長發覺人類這兩天在邊境的駐軍忽然增加了，所以派個人過來探探風聲。小安也在聽完麥克斯等三人的話後，便決定帶著三個人偷偷的溜過邊境，並建議麥克斯等三人去找獸人族長商量看看。

場景三 薩來巴城東方境內

到了邊境，才發現此地似乎並不是那麼好過的，麥克斯等人走到一半時便被守衛之人發現了，還好戰鬥中有一個麥克斯的好朋友安迪終於決定幫主角等度過這個關卡，所以並不是很困難的，麥克斯等人便過了這個難關。

戰鬥系統大剖析

本期除了公開了蓋亞大地的初期戰鬥關卡與故事劇情外，特別再為大家詳細解說一下戰略遊戲中的重點－「戰鬥系統」，在蓋亞大地的世界裡，每一種魔法都有其相生相剋的關係，就算魔法再強如果施放在相對屬性的敵人身上，便如同蚊子幫大象搔癢，那可是起不了什麼作用的，呵呵呵……

基本的相剋模式如下：

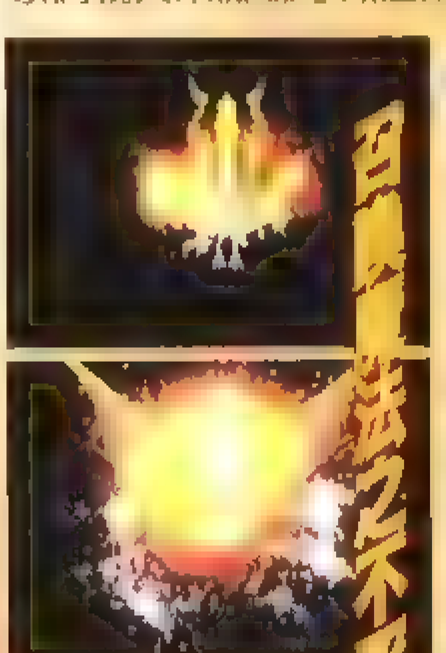
水→剋→火→剋→風→剋→土→剋→水

光→剋→暗

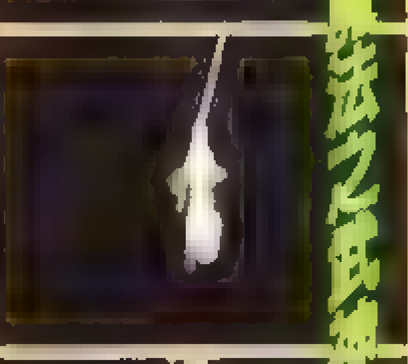
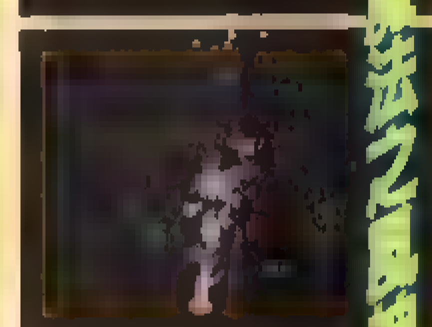
經過多次的修正與測試，玩家一次最多可以帶領十二個隊員上戰場，以下便為各位介紹本作中的召喚系魔法，而各個角色的專長攻擊招式或魔法特效必定讓玩家們目不暇給、愛不釋手。

召喚魔法的介紹

由於魔法的招式種類眾多，所以只列舉主要的魔法，其他的要讓玩家們親自來體驗才知道囉！





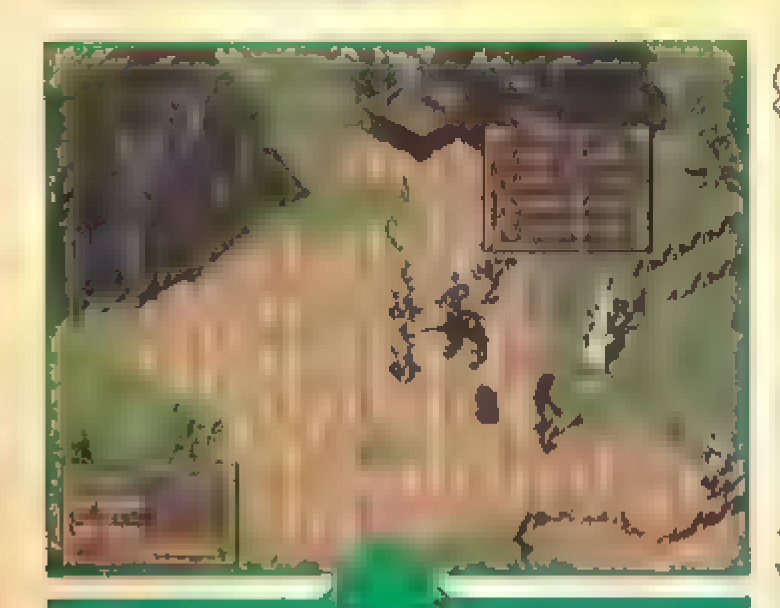





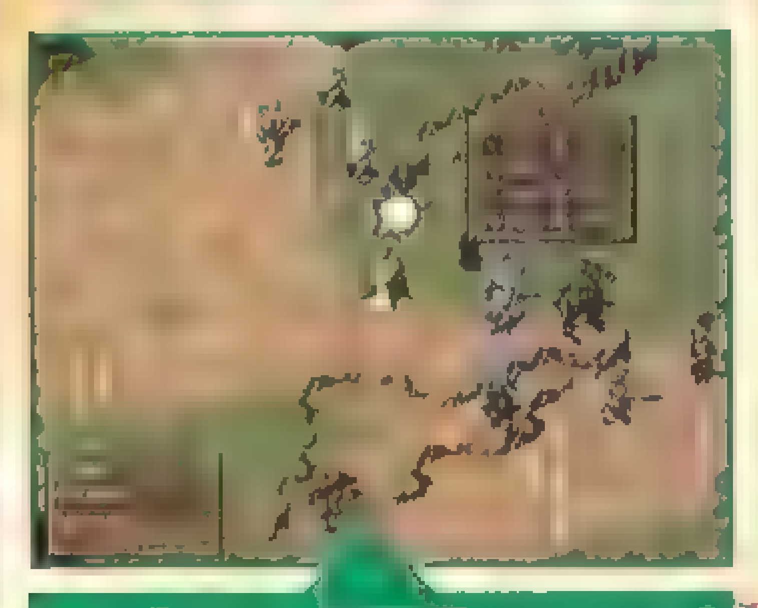



小心各種異常狀態

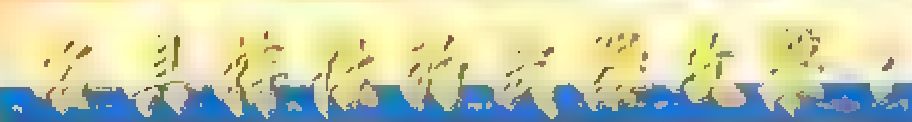
天壽哦～～～不只是受傷，有時候也要注意敵人的小動作哦………中風了怎麼辦？沒關係，只要用酷一牌靈藥散，馬上……不對啦，反正異常狀態應該要特別注意，否則腦袋燒壞了就划不來了…………重傷，這個很好理解，就是快要死掉的意思啦！



中毒：頭會冒煙，在每回合開始自動扣除中毒者本身之體力值。

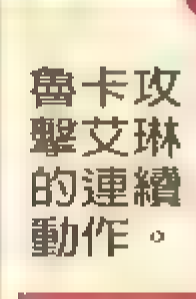


狂暴：頭上筋肉打結，可加強攻擊力與防禦力，但抗魔力會削減。



各具特色的武器攻擊

嗯，沒錯，在遊戲中會因為裝備武器的不同而擁有新的攻擊招式，武器概分為十大類：單手劍、雙手劍、弓、槍、火砲、斧、拳、刀、棒、叉，不但如此，在這各類武器之中又各細分數款武器樣式，而每一種武器所專屬的攻擊方式亦不相同，這就使得遊戲增添了更多的趣味性與遊戲樂趣；所以玩家們至少可以看到四十種以上炫麗招式。

魯卡攻擊艾琳的連續動作。

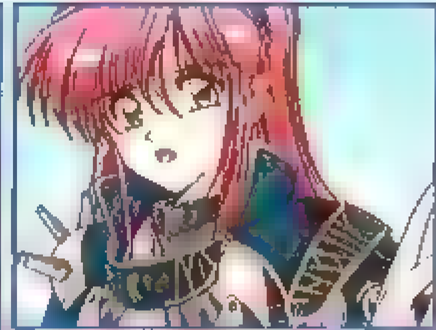


麻雀幻想曲II -2001 EDITION-

製作公司：日本ACTIVE

發行公司：台灣TGL





[illegible]高彩時代的布[illegible]，[illegible]截然不同哦！

喜愛麻將遊戲的玩家，還記得睽違多年的「麻雀幻想曲」嗎？早在七年前，當「麻雀幻想曲」由NEC-PC98移植到DOS平台時，便以生動華麗的AVG+RPG劇情模式，還有……清涼養眼的畫面，擄獲了眾多麻將玩家的心，並以美少女奇幻麻將的恣態立下了超人氣的口碑。現在，經過七年的長久等待，「麻雀幻想曲」終於要以改頭換面的新風貌，再度和玩家們見面了！台灣TGL將在本月推出的「麻雀幻想曲」II—2001中文版，不但將一代採用的16色畫面模式完全強化成全彩高解析度畫面，讓所有畫面看起來更豔麗動人。另外，除了原有的RPG＋AVG冒險劇情模式之外，更新增了隨意找美少女單挑的自由對戰模式、強化麻將功力的雀技訓練模式，以及全憑實力一決勝負的VS電腦模式，再加上養眼類遊戲不可或缺的特典級目錄集回顧－包含了隨時回味遊戲精彩畫面的特寫CG回顧、聆聽美妙背景音樂的BGM回顧等等，一套遊戲共有四種模式任君選擇，可說便宜又大碗，絕對是麻將遊戲迷不可錯過的珍藏品哦！

精彩生動的劇情模式

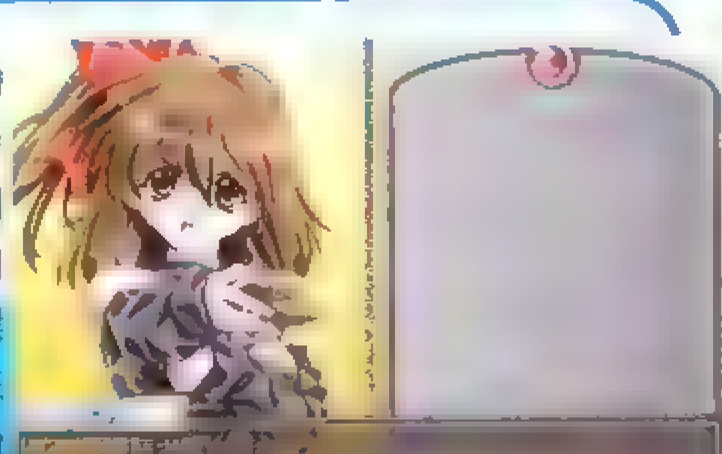
話說在久遠的年代，不但人們相信魔法，精靈一族也存在於這世界上，傳說中的魔法師奧丁，使用時空魔法從異空間帶回來了136顆被稱為「牌」的石頭，於是，「牌」代替了刀劍成為新武器，使用「牌」的戰鬥被稱為「麻將」，而因為「麻將」的出現，使世界減少了腥風血雨的暴戾之氣。所謂的劇情模式，就是在奇幻世界發生的冒險劇情中，穿插著麻將戰鬥的進行方式，讓扮演主角主角林克．多蘭克法的你，進入「麻雀幻想曲」的神奇領域。

在前作「麻雀幻想曲」中，為了幫助林克打敗魔女貝拉多娜的精靈族少女拉斯貝莉，不幸被貝拉多娜射出的光箭貫穿了身體，犧牲了自己的生命。悲傷的林克立下決心，要將拉斯貝莉送回故鄉精靈村安葬，於是與青梅竹馬塔妮雅約定「我必將回來」，而再度踏上新的旅程。

在漫漫旅途中，當林克於山中露宿時，忽然出現了兩位魔導士，搶走了拉斯貝莉的遺骸，林克對自己無能萬分悔恨，開始過著自暴自棄的生活。過了不久，林克又在山中的小屋與兩位魔導士再次相遇。兩位魔導士原來也是精靈族的女性，並且與拉斯貝莉是三姊妹，名字為布魯貝莉與多露貝莉。她們自稱為了讓拉斯貝莉復活，所以前來借助林克的力量。於是二人便出發前往拉斯貝莉的故鄉－精靈村，冒險故事便由此再度展開‥‥

趣味橫生的自由對戰模式

如果你只是想單純的玩幾場麻將遊戲來殺殺時間的話，就可以選擇這個模式來玩玩哦！在自由對戰模式裡，你可以自由選擇想要對戰的女孩子，來體驗一場場麻將勝負的趣味。可以選擇的角色一共有八位，實力與個性也各有不同，有趣的是連「麻雀幻想曲III」的女主角也都跑來湊一腳哦！







自由對戰模式女孩的小檔案



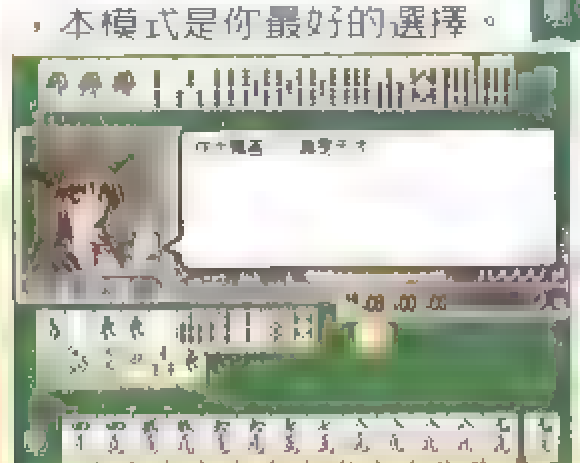


在電腦對戰模式中，你可以自由地設定電腦的運氣與強度，你自己的運氣也可以調整，你可以以全無作弊，純靠實力的方式來好好打場麻將，因此，當你想要來玩一場單純的技巧對決時，本模式是你最好的選擇。



▲親切的指導娘教你如何做出混一色喔！

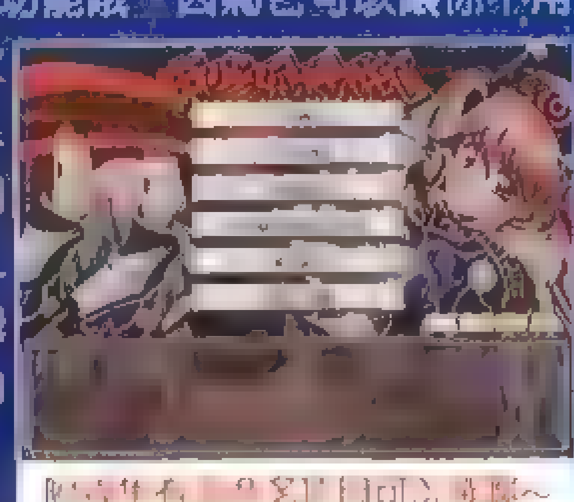
針對麻將實力屬於剛入門級的玩家，雀技訓練模式是你磨鍊功力最好的地方，這裡有一個親切可愛的「指導娘」，會以深入淺出的方式為您訓練您的麻將技巧。當你不太瞭解一些13張麻將諸如「純帶么」、「一杯口」，甚至是「國士無雙」、「九連寶燈」等等牌型要如何做成時，建議你先到這裡來增進實力。



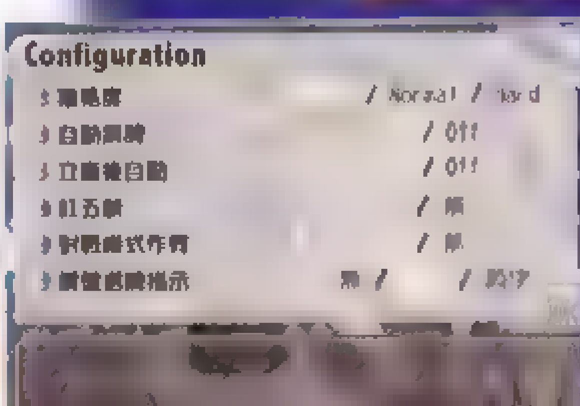
▲嗯，天才有沒有進一步的變化啊？

超值有料的附錄集功能

在所謂的「養眼類」遊戲中，這是很重要的功能哦，因為它可以讓你不用重玩一次，就能很方便的回味一下之前在遊戲中出現的漂亮CG。在目錄集中的CG回顧模式，可以讓你很快地回顧劇情與對戰模式中出現過的CG，而且還提供相本方便你收集喔。



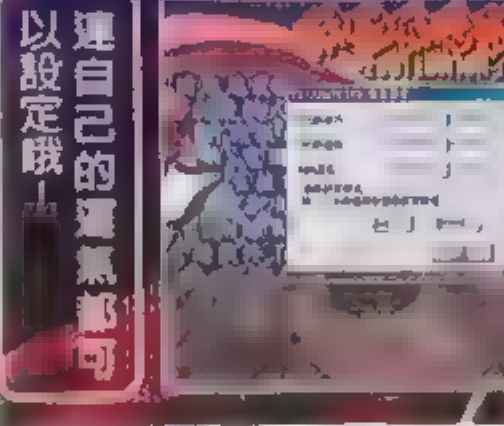
附錄集有很多項目可以選擇～



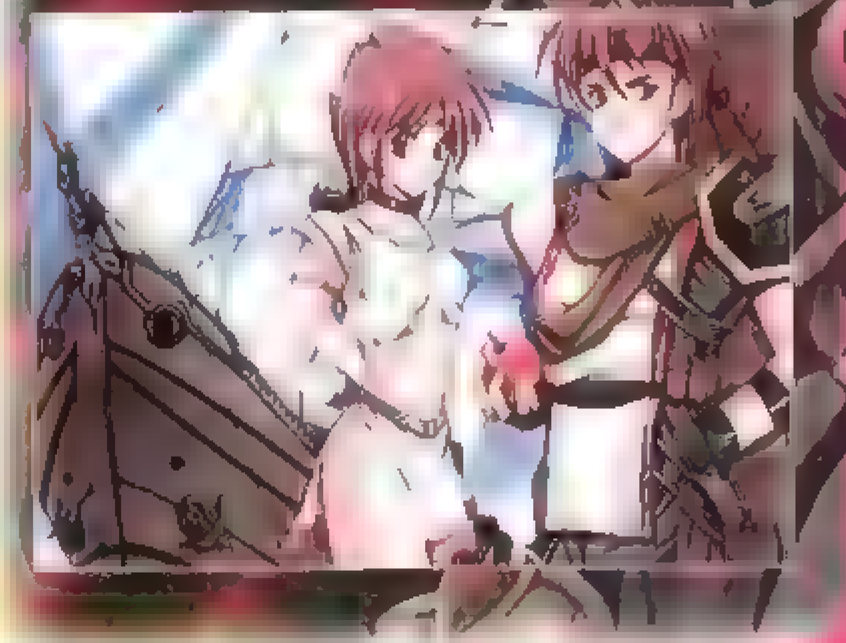
非常親切的細部設定，連紅五餅也可以有一台！

當然其實這個附錄集不是只能看圖而已，你還可以選擇與劇情模式中出現的敵人對戰哦！另外，這裡還可以當做點唱機，有最多26首BGM讓你來點選聆聽，功能可說是一應俱全哦！





連自己的運氣都可以設定哦！



麻雀幻想曲II



作者-陳怡志

明鄉USB INTERNET

虛擬網路一線牽

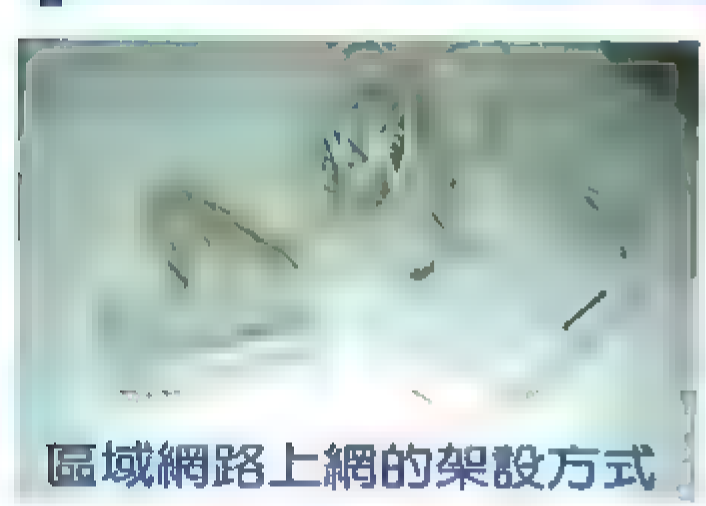
 上網須知

對一般使用者來說，或許搞不懂「Intranet」與「Internet」到底有什麼不同，只知道所謂上網就是一般而言的「網際網路」。但是想要使用網際網路的資源與功用，除了一般的撥接之外，還有哪些方式呢？就以目前市面上的ISP（Internet Service Provider）而言，除了一般人利用數據撥接以外，還有寬頻（ADSL-Asymmetric Digital Subscriber Line與Cabel兩種）跟固網幾種模式，而這些選擇到底有什麼差異與好壞呢？一般的數據撥接除了必須支付撥接帳號的費用外，還必須支付當時連線的電話費，其餘的幾種模式則除了單向的Cable外，就完全不需要再負擔電話的使用費，所以該選擇哪種方式比較適合自己，就有待使用者向各網路服務公司，詢問詳細價格後再作選擇了。



ADSL數據機與Cable Modem

 「區域網路」與「網際網路」的差異



區域網路上網的架設方式

「網際網路」也就是大多數人所熟悉使用的「Internet」，而「Intranet」其實就是一般電腦化企業內部所使用的「區域網路」，也可以稱為「LAN」。就連目前大街小巷中到處可以見到的「網路咖啡廳」，如果單純以內部的網路而言，也是區域網路的一種。那麼區域網路究竟有什麼樣的好處？為何有這麼多的公司行號會利用如此的架構呢？其實很早以前的網路遊戲，並不需要非得連接上網際網路才可以進行，就以Windows本身所提供的遊戲為例─傷心小棧，只要幾部電腦能夠連結成區域網路，就可以直接開打廝殺了；利用區域性的網路，不僅每一部電腦之間，可以讓其他使用者選擇性讀取他人的電腦資源外，也可以分享彼此的周邊設備，甚至於同時連接上網際網路，所以不僅可以幫助企業節省許多的資源成本，更能進一步提高工作效率。

USB INTERNET



利用明鄉USB INTERNET連接兩臺電腦

簡單的區域網路架設模式，需要在每一部電腦當中先安裝上網路卡，並透過HUB（集線器）與各電腦網路線的連接，以及正確的設定每一部電腦網路，才可以完成單純的區域網路；但是一般人家中的電腦，頂多也不會超過2-3部，



如果非得要透過如此繁瑣的架設方式，不僅不經濟之外，架設起來也相當麻煩；透過明鄉的USBINTERNET，不僅可以隨時做熱插拔的安裝，而且電腦本身不需要安裝網路卡，只要設定好電腦的網路即可，算是一種簡便與經濟的工具。除了架設方便以外，使用者更

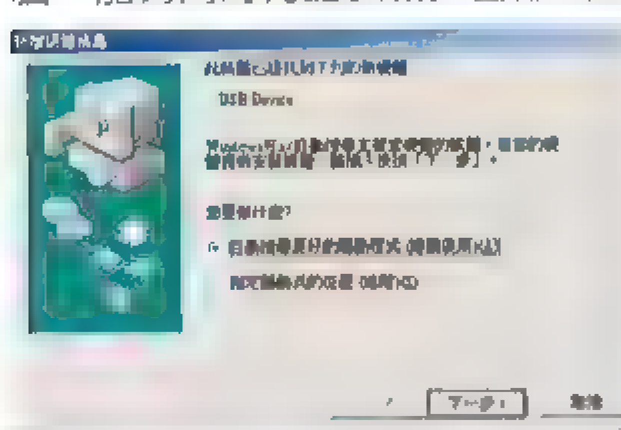


可以透過USB INTERNET，同時直接分享其他電腦的網際網路資源，這樣一來就能省下只有一個IP計時制的用戶，必須購買IP分享器的昂貴費用。



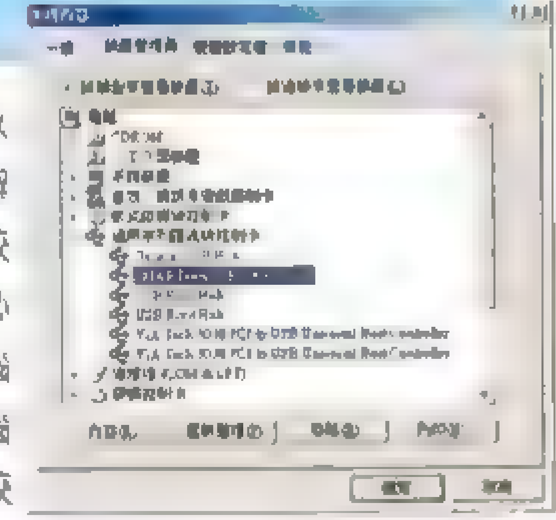
如何選擇？

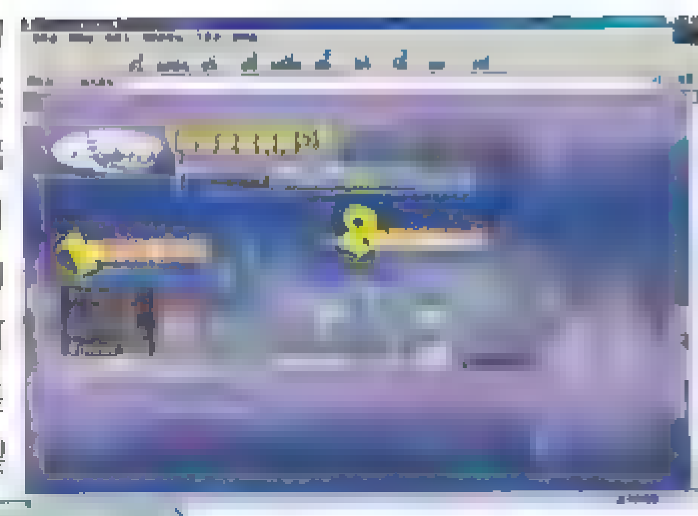
一條USB INTERNET可以連接兩部電腦，那當使用者需要連接超過兩部以上的時候，當然就得要另外在準備一條相同的線，幫助當中將INTERNET資源分享出來的電腦，能夠同時再提供給第三部機器，不過由於這類產品的價格不低，而且產品的長度也有限（當距離超過現成產品的範圍時，可能就必須直接請廠商訂做），所以如果當用量可能比較大時，或是兩部電腦間的距離過長時，或許就要考慮利用傳統的架設方法與IP分享器的連接，讓電腦間不僅可以並接成區域網路，還可以共同使用電腦中的網際網路功能。



結語

既然要讓多部電腦可以同時利用一個帳號上網的辦法不少，那究竟何種方式較適合自己使用，其實這就必須要先瞭解用戶數量、電腦間的距離，以及每一部電腦本身的硬體等級，再去比較這幾種方式間的架設難度與實際花費，然後找出最適合自己使用的方式：明鄉的USB INTERNET可以很方便的安裝設定，也省去製作線材的困擾，而且隨產品中更附上有詳細的安裝與設定教學動畫，算是相當的體貼消費者，不過就三部以上的電腦網路而言，這並不是一個最經濟方便的方式，所以最好還是瞭解過再做決定，才可避免不必要的後悔與浪費。







安裝教學

電腦小常識

▸ 什麼是USB？

USB（Universal Serial Bus）的中文意思是「通用性串列匯流排」，它是經由IBM、Intel、Microsoft、NEC、Compaq、DEC、Northern Telecom等數個大公司共同制訂出來的規格，具有熱插拔（直接在正常開機狀況之下安裝使用）的功能，串接數目最高可達127個：目前市面上可見的為USB 1.1，擁有12Mbps的傳輸速率，而最近所發表的USB 2.0，預計最高將可達到480Mbps，也就是USB 1.1的40倍。

新品介紹

麗臺 WinFast GeForce2 MX SH MAX

麗臺在推出以nVIDIA GeForce2 MX晶片設計研發性能超強的WinFast GeForce2 MXSH Pro之後，即將再推出一款以更高階的繪圖晶片GeForce2 MX 400所設計的WinFast GeForce2 MX SH MAX。麗臺以有別於Pro的MAX來做為這款新產品的代號與區分，MAX將是擁有200MHz晶片時脈、記憶體128bit界面的MX400晶片設計，有別於市面MX的175MHz，輔以麗臺獨特的線路設計能力及驅動程式，加以64MB顯示記憶體的配置，更使此產品的效能如虎添翼。

SH MAX除了配備標準的Single Head顯示器CRT接頭之外，亦可選擇具TV Output的版本提供雙顯示應用的選擇，同時以第二代T&L引擎的3D性能搭配64MB顯示記憶體，配合長翅膀的炫銀風扇與全方位的軟硬體監控系統，再加上豐富的附加軟體如WinFast DVD、Colorific、3Deep、Cult3D等，功能之強大、真可謂是物超所值的享受！

麗臺科技股份有限公司
網址：www.leadtek.com.tw
電話：(02)8226-5800
建議售價：5,950(未稅)



作者-陳怡志

羅技聲魅Xtrusio DSR-100

最近的電影院在我家！

每當大多數的人一聽到「羅技電子」，通常馬上想到的都是滑鼠、軌跡球、鍵盤、遊戲裝置、網際網路攝影機之類的週邊產品，也確實在上述各類的產品之中，他們的產品倒是有其一貫的品質與獨到之處；但是在近幾年以來，隨著3D與網路遊戲的盛行，電腦使用者對於「揚聲系統」的效能需求越來越高，因此「揚聲系統」逐漸也成為羅技電子的主要產品路線之一。羅技電子聲魅（SoundMan）系列喇叭，採用一貫神秘且具質感的黑色外觀，內部並利用所謂的線性強磁單體（LIMAD：LInear Magnetic Drive）技術，所以這一系列的揚聲系統不僅擁有吸引人的外表體積與造型，就連高品質的音效表現，也都能夠讓人引頸傾聽。而在聲魅系列的喇叭當中，SoundMan Xtrusio DSR-100正是目前羅技電子推出的揚聲系統，輸出功率與整體效能最高的一套產品。





▲重低音喇叭的連接埠

如同市面上到處可見的環繞音響設備一般，SoundMan Xtrusio DSR 100總共包含了前後各兩支便於產生音場環繞之用的12W RMS鈦磁單體衛星喇叭，以及一個52W RMS鋁合金單體重低音喇叭；型號DSR-100中的「D」代表這套喇叭除了類比式的輸出支援之外，還可以支援Digital（數位）S/PDIF音訊的輸出，而後頭的「100」則代表四支12瓦的高音衛星喇叭，與52瓦重低音喇叭的輸出功率總和。主重低音單體喇叭除了後面的訊號接孔之外，另外在側邊還有分別可以調整重低音強度與類似調階器的高音兩個旋鈕，所以整個高低音的搭配可以直接在重低音喇叭上調整。



▲重低音喇叭側邊的選鈕



▲重低音喇叭與行動電話人小的比較



◀線控器

為了體貼消費者的使用，羅技電子特別在揚聲系統中多了線控器（SoundTouch）的設計，方便使用者可以直接透過線控器的操作，調整前後聲道音量、整合音量控制、啟動/待命耳機輸出插孔等功能；隨產品當中還附上訊連科技的PowerDVD播放軟體，透過軟體與喇叭的絕佳組合，展現出電影院級的臨場音效感受，並於產品中附贈Soundmobile.com音樂/軟體CD，提供給數位音樂愛好者合法授權的MP3音樂以及數位音樂播放軟體。



作者－光蟲

視窗的化妝師

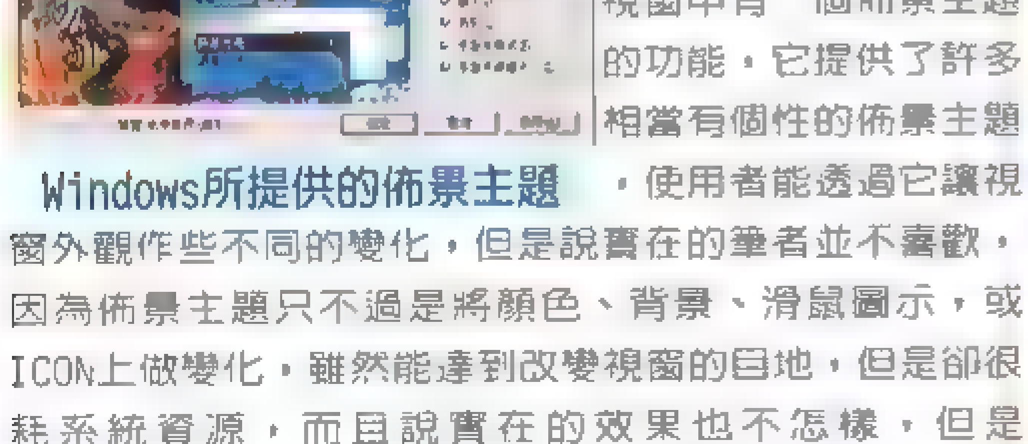


微軟的視窗作業系統一直是大部分玩家的選擇，畢竟目前能與該系列並駕齊驅的圖形化作業系統可說是還未出現。而隨著視窗版本的演進，微軟不斷的在介面與技術上做改進，但是大家一定發現到，在外觀上的改變可說是還不太明顯，依舊相當的單調，雖然這樣並不可以說是壞事，但是使用起來卻免不了有點呆板，所以今天就要來教大家徹底的美化你的電腦，讓你的電腦能與眾不同。

還可以將表單作切割

視窗的化妝師

其實要美化電腦一點都不難，因為有許多軟體都辦到，但是要說到當中的佼佼者，那就非WindowsBlinds莫屬了。大家應該知道視窗中有一個佈景主題的功能，它提供了許多相當有個性的佈景主題，使用者能透過它讓視窗外觀作些不同的變化，但是說實在的筆者並不喜歡，因為佈景主題只不過是將顏色、背景、滑鼠圖示，或ICON上做變化，雖然能達到改變視窗的目地，但是卻很耗系統資源，而且說實在的效果也不怎樣，但是WindowsBlinds就不同了，因為它使用了較新的觀念來改變視窗。



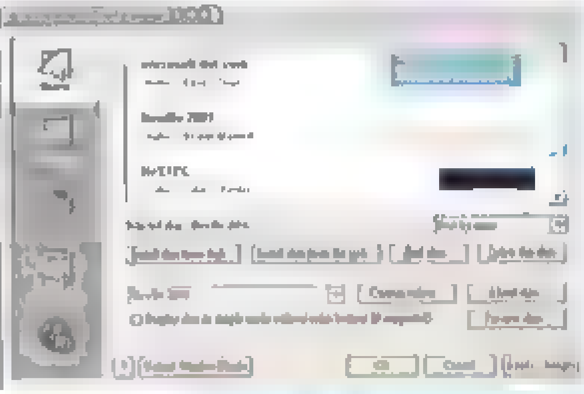
Windows所提供的佈景主題

從基礎來改造

其實Windows-Blinds所使用的方法相當簡單，不知大家有沒有使用過像VB之類的程式設計軟體，當中提供了許多視窗所內建的基本控制項，如表單，ComboBox...等，而WindowsBlinds最主要的功能就是將這些控制項的外觀給改變，所以只要是使用了視窗內定標準控制項的地方，都可以被修改，這樣不但不會跟佈景主題一樣拖慢執行速度，而且所得到的效果又比佈景主題來的好，可說是兩全其美。但是這樣的方法也有一個缺點，最主要還是因為現在各式各樣的程式都有，程式設計時方式也不同，所以造成有些軟體在替換後會有畫面錯誤的情形。對於使用WindowsBlinds是不用擔心這類的問題，因為這樣的情形相當少，而且該軟體中也有內建可將軟體個別設定的功能，所以本問題也連帶的解決了。

簡單又多變化

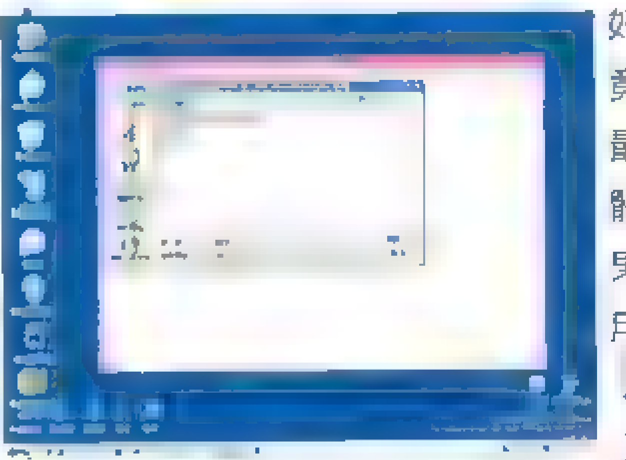
另外這套軟體使用起來相當簡單，只要選擇外皮(SKIN)，按下執行，兩個步驟就可以改變你的視窗了，而且還提供了線上下載外皮的功能，並在網路上提供了數百種的外皮讓使用者免費下載。另外本軟體還提供一個很炫的功能，那就是還可以依不同的程式來分配不同的外皮，使用起來可是相當的炫。



相當簡單的介面

便宜又大碗化

還要告訴大家一個好消息，這樣強大的軟體竟然只要19.95美元，目前最新版本為2.12版。本軟體真的相當值得推薦，如果你不相信，趕快下載試用版，試試讓你的電腦變成MAC，或是還沒上市的微軟新一代作業系統Windows XP(Whistler)時的那種驚喜。另外本軟體適用於98/ME/NT/2000，有興趣可到http://www.windowsblinds.net看看。



讓視窗變成還沒上市的WindowsXP(開發代號Whistler)



Stardock還有許多類似的軟體



作者-光蟲

華碩A7S-VM主機板

AMD的另一個夥伴SiS730s

整合型系統晶片組，可說是低價電腦風潮中，最重要的一項產品，因為整合型晶片組內包含了一部電腦中所有主要的部分，不但省去了安裝時的麻煩，價格方面更是可以相當低，也就因為如此，系統晶片設計商紛紛推出相關的產品，其中又以台灣三大系統商中的矽統(SiS)所推出的產品最為齊全，而隨著超微(AMD)的CPU在市場上熱賣，SiS也緊急推出了相對應的晶片組730s，以彌補SoltA/ScoketA系列無整合晶片組可用的窘境。

主機板圖

SiS730s大致上的架構是與SiS630s相同，一樣採用了獨家的單晶片架構，不同於一般的南/北橋兩晶片的架構，這也使的該系列的晶片在價錢方面更具競爭優勢。大致上來說SiS730s的功能相當完整，支援SoltA/SocketA的CPU，內建了SiS自行開發的SiS300顯示晶片，該顯示晶片在效能上的表現雖然不能與主流顯示卡相比，但還是在可以接受的範圍內，而且SiS730s還允許外接一個AGP 4X插槽。在顯示記憶體方面SiS730s採用了與系統共用的方式，最高可分配64Mb給顯示晶片使用，另外SiS730s只支援SDRAM，最高可達1.5GB並支援了雙Ultra 33/66/100 IDE控制器。

SiS730s單晶片架構圖

新介紹

啓亨推出超級繪圖加速卡 TRP-GF3000

啓亨TRP-GF3000繪圖加速卡，採用NVIDIA最新的GeForce3(NV20)晶片，其0.15微米的晶片製程已大幅超越市面所有的繪圖晶片。內含5700萬個電晶体，比起CPU一點都不遜色！啓亨TRP GF3000採用NVIDIA最新一代的NfiniteFX引擎。另一項新的技術則是Lightspeed Memory Architecture(光速記憶體架構)，可輕易模擬出各式高難度材質，大幅提高貼圖效能。除了新的技術支援外，TRP GF3000仍符合T&L規格，提高幾何圖形的轉換效率，並大幅減少CPU的負擔！在影像輸出方面，除了TV-OUT外，也支援雙螢幕及DVI介面，能完全符合使用者的需要。

啓亨TRP GF3000的強大運算效能，能夠即時且清晰地描繪出3D場景中的每一個細節，不論是主角臉上細微的表情變化，樹葉上錯綜的葉脈或是戰士身上駭人的傷痕，都將精彩呈現！不管你是終極電腦玩家還是超高難度動畫設計者，啓亨TRP GF3000一定能讓你嘖嘖稱奇！

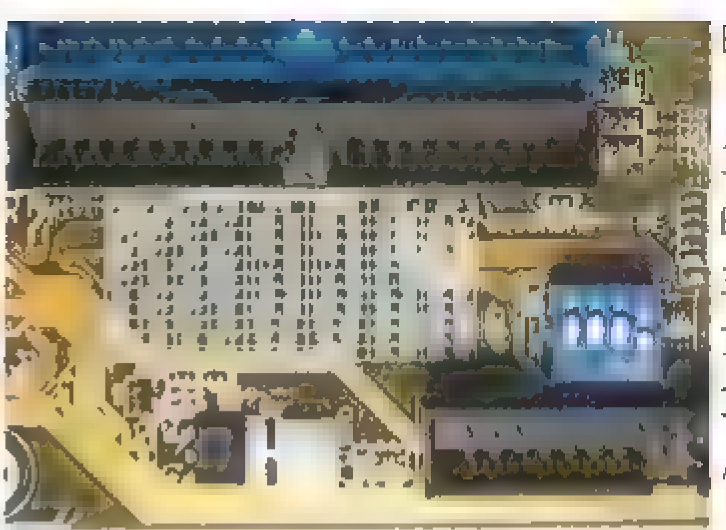
啓亨股份有限公司
網址：www.trip ex.com.tw
電話：(02)8226-9559
建議售價：19,900元(未稅)

隨著SiS730s的上市，主機板的第一品牌華碩也推出了相對應的主機板，其編號為A/S VM，該主機板只支援SocketA的CPU。和一般整合型的主機板一樣採用了Micro ATX的規格，所以主機板較小。為了使得主機板能具有較高的擴充性，華碩在插槽數上的安排相當另類，具有高達四個PCI插槽，但是卻沒有AGP插槽，而且也沒有AMR插槽，這樣的分配可說是相當矛盾。雖然具有高達四個PCI插槽，但是卻將AGP插槽給拿掉了，這樣可能會使一般消費者對本主機板的購買興致大打折扣，但是筆者認為，也許華碩鎖定的消費群是較不需高階顯示卡的辦公室人員，所以才會有這樣的考量。


內建四個PCI插槽

另外本主機板加上了Ac' 97與Realtek LAN Controller的晶片，使


SiS730s晶片與網路Realtek晶片


多項外頻可供設定

的本主機板具備了音效與10/100Mbit網路卡的功能，另外該主機板提供了100/112/124/133/150/90/48/45的外頻選擇，利用一個DIP Switch來設定，而且在100外頻的部份還可以選擇100/133.33/150的SDRAM工作頻率，還有一點要特別注意的，該主機板只提供了兩個DIMM(SDRAM)插槽，所以選購SDRAM時因該盡量選擇單條高容量，以便將來還可以擴充。

本主機板整體而言相當不錯，但是不推薦[redacted]顯示功能的使用者，因為該主機板沒有AGP插槽，另外本主機板筆者建議搭配Duron使用，高階的CPU筆者建議不要使用，因為SiS730s在各項效能上都不如VIA KT-133，所以搭配起來有點浪費。由於本主機板功能相當完整，也保有華碩主機板的高穩定性，所以如果你只是要上上網，使用Office這類軟體，那我想本主機板是不二選擇。


主機板整合了大部分的功能

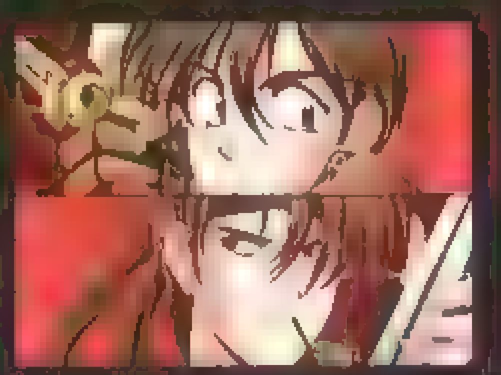




超能特遣隊
另一場星際戰爭的前兆
新型態的科幻戰略RGP
遊戲硬軟體需求
中央處理器 Intel Pentium 200 Mhz以上等級
作業系統 Microsoft Windows 95/98/ME中文版
主記憶體 32 MB以上
光碟機 四倍速以上
音效卡支援 Direct X 5.0以上版本之音效卡
硬碟空間 本遊戲的安裝需310 MB以上之硬碟可用空間
且卡上之記憶體在4 Mb以上之顯示卡
其他 本遊戲全程需用滑鼠操作，故滑鼠必備
製作
代理發行

麻雀幻想曲 II

-2001 EDITION-









有著這麼一個故事。


天龍八部之蕭峰
研發製作/
中華網絡股份有限公司
出版發行/
軟體世界 智冠科技股份有限公司

金庸

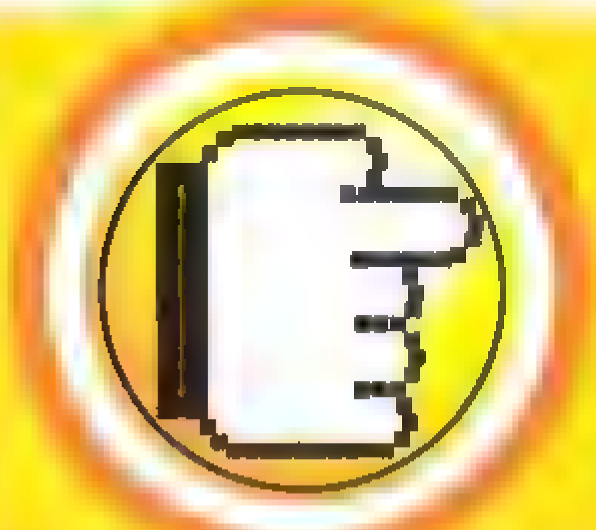
武功真不少　招招式式比天高

九陽降龍獨孤劍　問誰無敵不知道

金庸所創出的武功沒有一千也有數百，從射鵰英雄傳中的降龍十八掌、九陰真經，到笑傲江湖的獨孤九劍、葵花寶典，每一種都可稱之為“無敵”，到底哪一種武功厲害，恐怕連金庸也說不上來，想來在讀者及玩家的心中也難以抉擇吧，沒關係，既然沒辦法叫令狐沖、楊過、蕭峰等大英雄們同台較勁比較武功優劣，那麼就來比比人氣吧，即日起，只要您覺得以下所列哪部武功**“強到無與倫比、鬼哭神嚎，帥到天崩地裂、日月無光”**歡迎您來投下神聖的一票。詳細辦法如下：

1、連上遊戲家族網站www.gamefamily.com.tw

2、選出您最喜愛的一部武功並填上您的基本資料



笑傲八方百萬人網上票選

武俠至尊　金庸稱雄　獨霸世界　莫不認同　空前絕後　誰與爭鋒

活動其一 武術篇　Activity 1

網 上 見



- 易筋經。俠客行
- 神行百變。化骨綿掌
- 獨孤九劍。葵花寶典
- 北冥神功。斗轉星移
- 吸星大法。九陽神功
- 龍象般若功。九陰真經
- 乾坤大挪移。左右互搏術
- 降龍十八掌。黯然銷魂掌
- 玉女素心劍法。六脈神劍
- 太極劍與太極拳。生死符

投票活動共有八類，每月將推出兩種進行票選，活動單位將從八類的參加者中抽出數百名得獎者贈送原著小說、金庸群俠傳 Online原版遊戲及點數卡。詳細獎項如下：

1、金庸獎：十名，每人各得全套之金庸武俠小說，共十四部

2、Online獎：三十名，每人各得金庸武俠小說七部（由得獎者任選）

3、大俠獎：五十名，每人各得金庸武俠小說二部（由得獎者任選）

4、高手獎：一百名，每人各得金庸武俠小說一部（由得獎者任選）

5、英雄獎：三百名，每人各得金庸群俠傳Online遊戲完整版一套及600點之免費上網點數

6、豪傑獎：伍百名，每人各得金庸群俠傳Online遊戲完整版一套及300點之免費上網點數

獎品市價超過13,333元以上，依稅法規定需繳交15%機會中獎所得稅。中獎人需繳交身份證正反面影本

所有獎項均不得折換現金，或更換其他贈品

活動截止日期：民國九十年八月三十一日　多投票機會多，快來參加喔！



金庸Online 神鵰倚天戰飛狐　俠客連城鬥英雄
小說論至尊　等你上網來投票

『飛雪連天射白鹿、笑書神俠倚碧鴛』細數金庸所寫小說，大大小小共有一十四部，每一部皆堪為武俠小說界執牛耳之位，可謂"前人看了嘆息、後人看了慚愧"，但哪一部是你的最愛呢？在這民主的時代，中華遊戲網決定舉辦一個全民公投，即日起，只要有哪一部讓你覺得"**愛到無法自拔、不能自已**"，請上遊戲家族網站投票，與其心動、不如行動，上網給自己心愛的系列投下最神聖的一票吧！詳細辦法如下：

1、連上遊戲家族網站www.gamefamily.com.tw

2、選出您最熱愛的一部小說並填上您的基本資料

www.gamefamily.com.tw

笑傲八方百萬人網上票選



武俠至尊　金庸稱雄　獨霸世界　莫不認同　空前絕後　誰與爭鋒

活動其二　小說篇　Activity 2











- 飛－飛狐外傳
- 雪－雪山飛狐
- 連－連城訣
- 天－天龍八部
- 射－射鵰英雄傳
- 白－白馬嘯西風
- 鹿－鹿鼎記
- 笑－笑傲江湖
- 書－書劍恩仇錄
- 神－神鵰俠侶
- 俠－俠客行
- 倚－倚天屠龍記
- 碧－碧血劍
- 鴛－鴛鴦刀

趕快來投票哦！




投票活動共有八類，每月將推出兩種進行票選，活動單位將從八類的參加者中抽出數百名得獎者贈送原著小說、金庸群俠傳 Online原版遊戲及點數卡。詳細獎項如下：

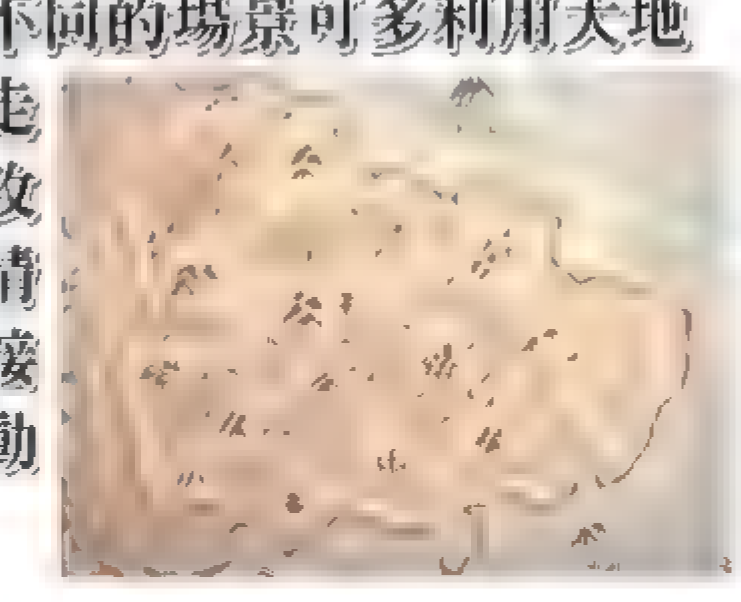
1、金庸獎：十名，每人各得全套之金庸武俠小說，共十四部
2、Online獎：三十名，每人各得金庸武俠小說七部（由得獎者任選）
3、大俠獎：五十名，每人各得金庸武俠小說一部（由得獎者任選）
4、高手獎：一百名，每人各得金庸武俠小說一部（由得獎者任選）
5、英雄獎：三百名，每人各得金庸群俠傳Online遊戲完整版一套及600點之免費上網點數
6、豪傑獎　伍百名，每人各得金庸群俠傳Online遊戲完整版一套及30點之免費上網點數

獎品市價超過13,333元以上，依稅法規定需繳交15%機會中獎所得稅。中獎人需繳交身份證正反面影本
所有獎項均不得折換現金，或更換其他贈品。

新蜀山劍俠傳

劇情流程全披露

『新蜀山劍俠傳』改編自還珠樓主的長篇武俠小說，由於原著中的劇情綿長、角色衆多，因此在遊戲中化繁為簡，玩家只需扮演其中的主要角色—齊金蟬。遊戲中的劇情主要敘述齊金蟬出外歷險、尋仙訪道、降妖除魔以及和朱文的三世情緣糾纏。劇情的流程主要都是配合不同場景進行，而不同的場景可多利用大地圖傳送，可以免去行走上的不便。在以下的攻略中都有註明發生劇情的地點，請玩家們直接點選大地圖，瞬間移動過去就好了。





九華山

齊金蟬悶了好些天，決定趁母親外出，去找姊姊到醉仙崖逛逛，正要外出時正好聽到許雲娘和姊姊齊靈雲的聲音，二人向中庭走去，金蟬因為不想見到許雲娘便躲了起來，等二人走後自己就溜去了醉仙崖。(要出去前可將石室、丹房內的寶物搜刮一空，丹房內還可以打坐用功十次，可以得到經驗值1000點。)



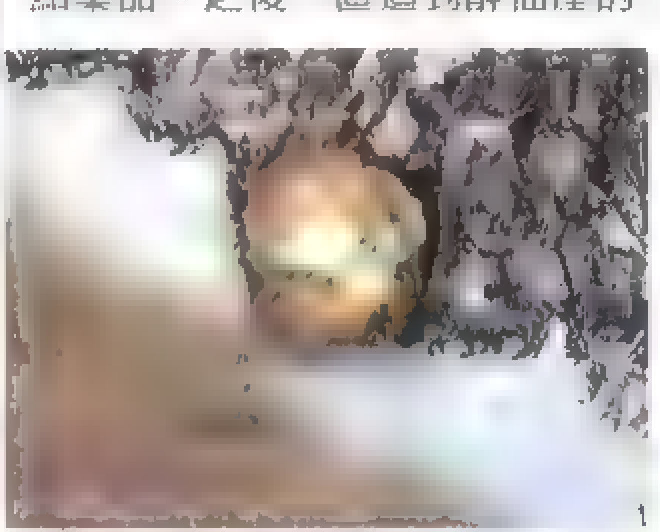
醉仙崖

金蟬一路往南邊的樹林走去來到了醉仙崖的西麓，突然見到崖洞





中跑出一匹小馬，背上還有一個小人，金蟬一看見馬上就追了出去，來到醉仙崖的北麓時會遇到一位賣雜貨的老吳，可以向他買點藥品。之後一直追到醉仙崖的



東麓會看見一個小洞，但因為洞太小了，金蟬便用劍砍山石，卻沒有效果，於是取出金丸來打山石，山石出現一個大洞，此時洞中跑出了一個蛇身女頭的妖怪，金蟬嚇了一跳再度拿起金丸朝蛇妖丟去，之後金蟬眼前一黑就此暈了過去…。

九華山

金蟬醒來發現身在自家床上，問身旁的妙一夫人卻得不到答案，只得找靈雲問個清楚，這才得知醉仙崖下那個蛇妖名叫美人蟒，被人用符封在山石，卻被金蟬打掉了一道符，且又吃掉金蟬之前追的芝馬，增加了幾百年的功力，而芝仙則逃走了。



金蟬中了蛇毒暈了過去，幸好被妙一夫人路過救了回去，但剩下的符可能已經封不住蛇妖，大約不久蛇妖就會出來為禍了。聽完後金蟬至大廳求妙一夫人去除掉蛇妖，但妙一夫人卻說要等一個人來相助才行，且他的生辰八字是午年五月端午日午時生才行。妙一夫人要金蟬耐心等待，並囑咐其不得再去醉仙崖。金蟬問了妙一夫人，得知姊姊在中庭平台，於是金蟬到平台和靈雲聊聊後，決定去黃山找朱梅，再次來到大廳得到了妙一夫人的同意，於是出發前往黃山。



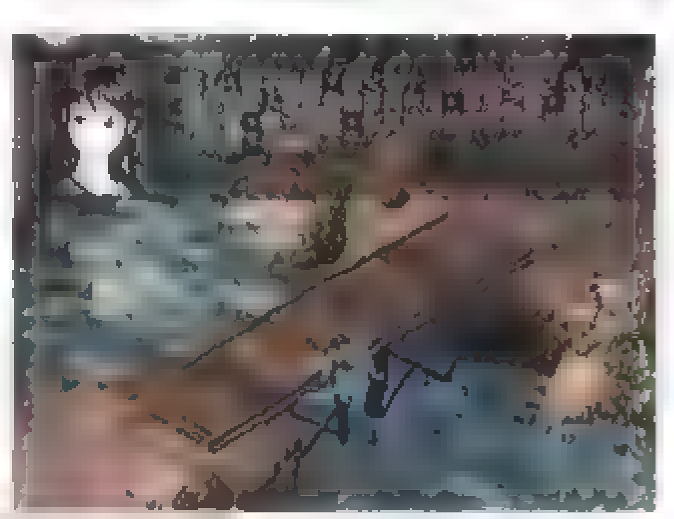


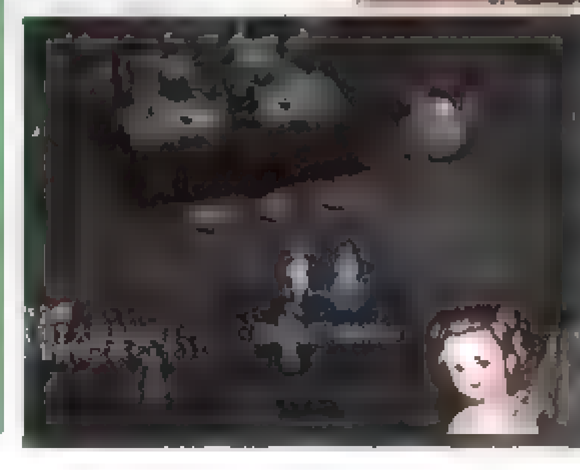
黃山



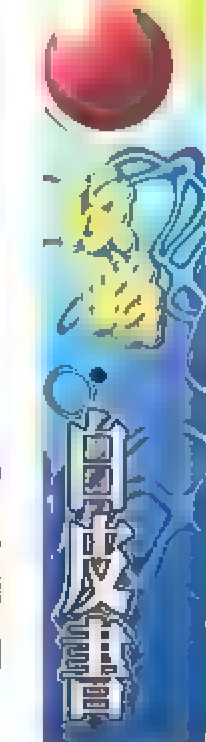
來到黃山後，可以先到崖邊去，會發現對面有個地方可以去，靠近後就可到達對面的山洞—黃山無名洞第二重，可以得到法寶「絕地天通神武杖」。

金蟬來到了黃山，發現沒人在於是自己跑了進去，在丹房內見到正在練功的朱梅，決定不打擾他而外出至洞外等著，走出洞外後朱梅就出來了，二人閒聊時，金蟬也將在醉仙崖發生的事告訴朱梅，並且要朱梅幫忙，但朱梅卻不敢隨意離開黃山，只得進洞中偷借了誅邪刀和天黃正





氣珠二件寶物給金蟬，此時餐霞大師和周師姊正好回來，金蟬在拜見後隨即離去，卻見大師對金蟬一笑，好像是知道借寶的事…。





九華山



回到家中，就見到有客人，妙一夫人要金蟬拜見白俠孫南，金蟬得知孫南是奉命去找追雲叟前輩再來找妙一夫人的，妙一夫人交待了一些事後，便要靈雲看住金蟬，並告知若有異狀只要躲入陣中即可，說完就離開了。靈雲也在這時帶孫南在府中逛逛，金蟬則跑到洞外。

金蟬走出洞外，卻看見空中有幾道紅光，正想前去看時，靈雲和孫南也追來，三人於是一同前去。靈雲叫孫南往乾宮走，自己則和金蟬往坎方走去，二人來到樹林一處只看到一位和尚從天而降，放出飛劍，靈雲也即時將孫南拉入陣中，和尚見飛劍無法破陣，便在陣外叫罵，金蟬此時也在陣內起哄。大夥出陣去後，此時許飛娘也來了，和尚見大夥不好惹於是逃走，靈雲這時也責備金蟬，金蟬生氣離去，孫南也跟著回到府中，二人聊了一會兒，靈雲此時又進入，但卻又和金蟬鬥起嘴來，靈雲一氣之下飛離府中。

靈雲走後金蟬就將蛇妖的事告訴孫南，才得知孫南原來就是午年五月端午日午時生之人，便邀孫南一起去除蛇妖。好不容易孫南答應時，靈雲卻飛回告訴金蟬，餐霞大師知道朱梅借法寶給金蟬的事要將朱梅逐出門牆，嚇得金蟬一直求靈雲去跟大師說情，靈雲這才說出是騙金蟬的，大師已經不責怪了，並且會讓朱梅前來幫忙，但大夥因不知道法寶的用法，只得等朱梅前來。



一會兒，朱梅飛進來，說出除妖的計劃，並交給二人朱草含在口中可百毒不侵，等蛇妖進攻時，要靈雲拿著天黃正氣珠和劍氣一起放出，孫南則在此時口含朱草，注視蛇穴看清蛇妖身上的七寸子，口喊如意，交待完後便要金蟬和他一起去醉仙崖插劍。





醉仙崖

大夥來到了醉仙崖，便各自去找自己的方位，金蟬和朱梅二人將劍插好後就跑去北麓山澗洗手，靈雲此時過來提醒二人時間不早了，朱梅見金蟬功力尚淺，於是將紅霞劍交給金蟬砍蛇，自己則離去去找芝仙。靈雲這時則要金蟬跟著他一起去蛇洞，一會兒靈雲因為擔心孫南前去尋找，便要金蟬留下等他。突然…地上冒出一個東西原來是芝仙，金蟬要捉他時，芝仙卻跪在地上一直向金蟬叩頭，金蟬將芝仙抱起時，靈雲卻走來了，芝仙嚇得一直掙扎，靈雲也在這時答應芝仙不會傷害他，芝仙並舔了舔金蟬的眼睛，使金蟬得到"乾坤慧眼"，這時蛇妖出來了......。



經一連串的動畫交待美人蟒出洞的畫面後，三人在崖上看得正出神時，朱梅中了蛇毒跑來，並告訴金蟬蛇妖的身上有寶物可以救他，金蟬馬上追去。(追上去前趕緊存個檔吧!)金蟬和蛇妖打了起來，蛇妖雖然元氣大傷但仍不好對付，好不容易打贏了蛇妖，妙一夫人也適時出現要金蟬將蛇妖的頭砍下，並取出"蛇寶紅珠"。



回到朱梅的身旁，金蟬看見朱梅昏迷不醒，於是大哭了起來，妙一夫人便要靈雲和孫南先帶朱梅回府中，金蟬也在此時提起芝仙的事，妙一夫人答應不殺害芝仙，並要將芝仙移回府中，說完芝仙就出現在地上，並向妙一夫人跪拜，然後引他們去自己靈根之所。



二人跟隨著芝仙前去來到崖旁，突然出現一位男子抓住芝仙，金蟬就將紅霞劍放出，那人受劍氣所傷逃走，妙一夫人責備金蟬不該放劍，那人是白骨神君心愛門徒-羅鳥，這下又結下樑子了。芝仙繼續帶路，來到石洞前卻遇上了一隻守護芝仙的神猴，將他打敗以後可在身上得到"神猴皮"和"神猴牙"，進入洞中取得芝仙的仙根後，二人就回府去了。



九華山



回到府中，只見到朱梅躺在床上，金蟬見了傷心落淚，妙一夫人拿出丹藥給朱梅服下後並沒有全好，突然想起芝仙，金蟬於是跑到平台去，來到平台後金蟬跪下祝禱，希望芝仙趕快出現，好救朱梅，一會兒芝仙出現了，金蟬把芝仙帶去見妙一夫人。

妙一夫人知道芝仙願意救朱梅，但卻會損失三百年的道行於是要金蟬把芝仙抱起暖真氣。而朱梅因中毒無法動彈，妙一夫人於是要金蟬口含芝血餵朱梅，過了一會，朱梅醒來見到金蟬對著他，一急之下把金蟬給打了下去..



妙一夫人也餵了二枚藥給芝仙，並囑咐金蟬將芝仙帶回入士，暫時不要打擾他。金蟬放回芝仙後回到大廳見到朱梅己經在向妙一夫人拜別了，眾人聊了一會，妙一夫人命靈雲和金蟬送朱梅回黃山並交還二件寶物。





黃山

二人護送朱梅回到了黃山，謝過餐霞大師後，金蟬並要交還二件法寶，但大師卻要金蟬留著，金蟬和靈雲也就告辭回去了。

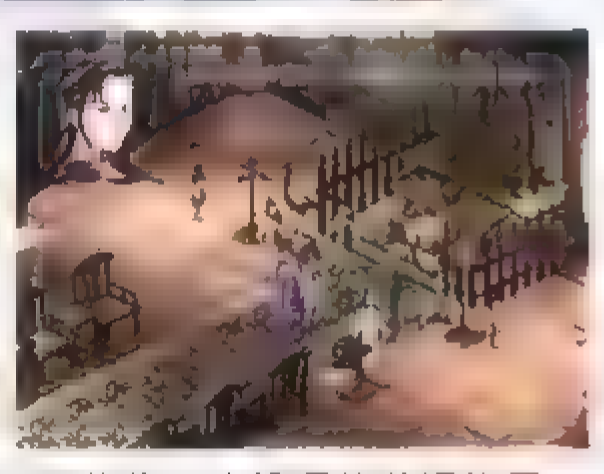


九華山



二人回到府中，妙一夫人就要大夥都去休息，金蟬也在和孫南聊了一會後就休息了。第二天金蟬醒來後，但孫南已經回去了，妙一夫人也在這時要金蟬和靈雲二人到成都玉清觀去和一些前輩會合，二人領命下山。（下山前可以去平台找芝仙帶他一同隨行，他日後在戰鬥時可以幫助回復一次全体的生命力。）

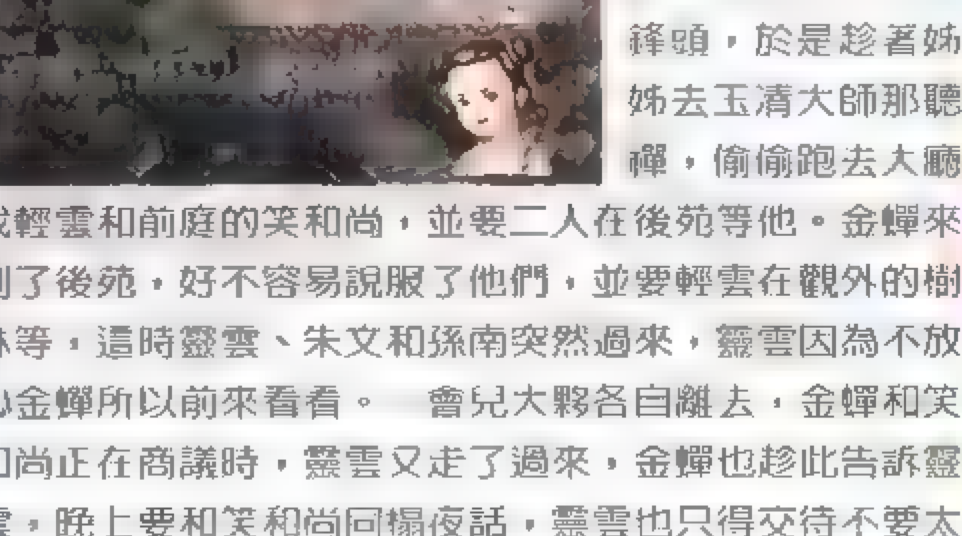
玉清觀



二人來到玉清觀，連忙上前參拜，然後站在一旁等侯差遣，這時前輩們在廳前談論起來，此時朱梅和周輕雲進入，朱梅並將書信交給追雲叟前輩，得知朱梅和矮叟朱梅二人同名的前因後果，矮叟朱梅也在此時收朱梅為弟子並改名為朱文。追雲叟也在此時交待眾人輪班去慈雲寺探查。

日子過得很快，金蟬本以為到了成都就會開打，但卻都沒有動靜，且到了十五日會有眾多的老前輩在場，一定不會讓他出去與敵人對戰的，所以想約二個幫手，偷偷前往慈雲寺殺掉妖人好出鋒頭，於是趁著姊姊去玉清大師那聽禪，偷偷跑去大廳找輕雲和前庭的笑和尚，並要二人在後苑等他。金蟬來到了後苑，好不容易說服了他們，並要輕雲在觀外的樹林等，這時靈雲、朱文和孫南突然過來，靈雲因為不放心金蟬所以前來看看。一會兒大夥各自離去，金蟬和笑和尚正在商議時，靈雲又走了過來，金蟬也趁此告訴靈雲，晚上要和笑和尚同榻夜話，靈雲也只得交待不要太晚，說完離去。二人回房後聊了一會後走出玉清觀，走出玉清觀後即見到輕雲，三人於是出發。





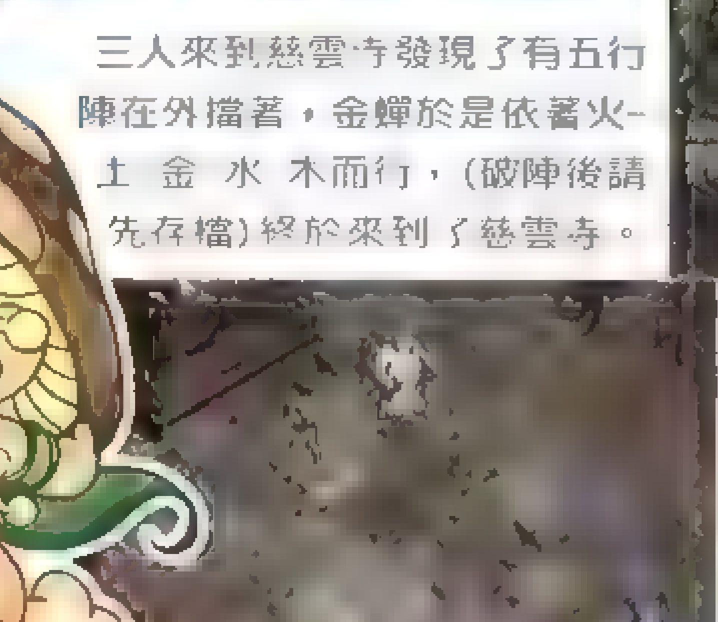
成都

來到成都和街上的居民說話，會得知有幾處地方會發亮，玩家可以在大地圖上看到發亮之處，用滑鼠按了以後可以到達該處找到寶物，（日後不管到哪個場景，玩家都可以用這個方式就可以得到不少寶物哦！）也可來到此買一些路上需要的物品。

慈雲寺

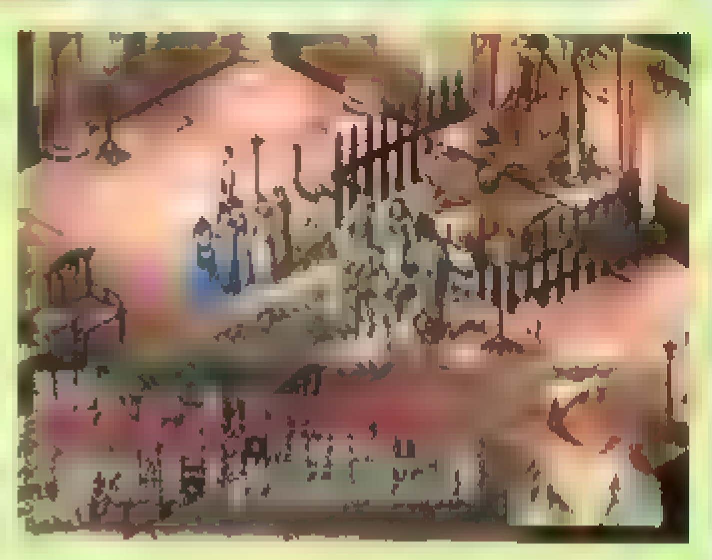
三人來到慈雲寺發現了有五行陣在外擋著，金蟬於是依著火－土 金 水 木而行，（破陣後請先存檔）終於來到了慈雲寺。





進入後就和妖人打了起來，會兒朱文和輕雲也來相助，這時對方也來人幫忙，這時又出現了二人，原來是笑和尚的師父曉月禪師和苦行頭陀前來幫忙，突然一陣光，大夥都回到了玉清觀。

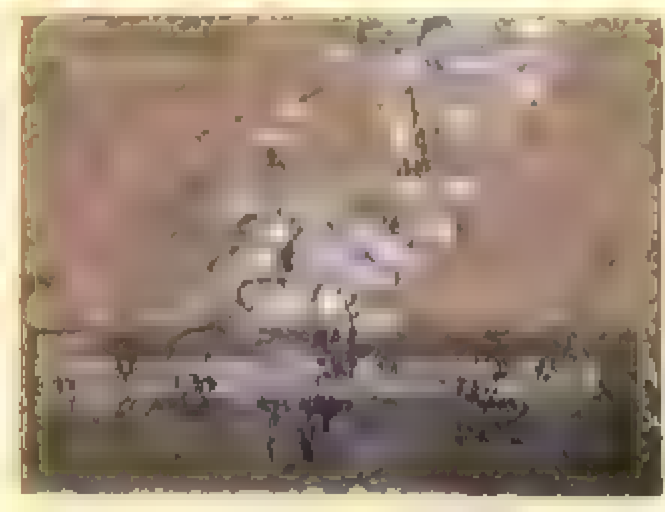
玉清觀



夥人回到玉清觀後，一陣對話後訂下了明日慈雲寺之戰，由靈雲、金蟬等一起去破慈雲寺，其餘的人去魏家場。大夥前去休息準備明日之戰。第二天一早，金蟬來到大廳後出發。



慈雲寺



再度來到慈雲寺，在路上首先遇到柳燕娘，打敗她後，來到慈雲寺，進入寺內會遇上龍飛，打敗他後，來到右後山的廂房，在水盆上按一下會開啓一個地道，下去之後可以救到二名女子，二名女子離去後，來到左後山會遇到明珠禪師，將他打敗後大夥決定分頭去清除剩餘的黨羽，然後至大廳會合，最後由靈雲放火燒寺。



魏家場

金蟬因擔心戰況而來到魏家場，只見遍地的妖屍，朱文身陷危機中，金蟬飛入救朱文，朱梅要金蟬將朱文先揹回觀中…



玉清觀



眾人回到玉清觀，除了朱文受傷外，頑石大師也受了傷，朱梅將藥給朱文服下，並且說朱文的手臂可能已不能用了。金蟬聽了非常傷心，這時朱梅突然問起為何金蟬可以在重重綠火中看到朱文的位置，靈雲這才說出，金蟬被芝仙所舐之事，朱梅聽了哈哈大笑，並說朱文和頑石大師都有救了。連忙喚追雲叟過來，朱梅說桂花山中福仙潭裡的"千年何首烏"及"烏鳳草"可以救二人，正巧朱文和金蟬二人正是人選，況且金蟬又俱有慧眼，當下就決定要靈雲護送他們前去，朱梅並送了九轉大還劍、追雲叟也送了玄門秘笈給二人，說完即離去。這時笑和尚在外喊金蟬，金蟬於是出去看看，笑和尚得知金蟬要去取藥決定一起跟去，二人進入屋內，四人於是出發。



黃果鎮

一行人來到黃果鎮，走進鎮內後再走出鎮外（一定要這麼做，不然不會觸發劇情），笑和尚突然說要離開一會，金蟬也在這時問朱文的傷勢是否好多了？也納悶桂花山要如何去？突然間天色一變，三人昏睡過去……



桂花山



三人醒來後卻見已身在桂花山了，這時有一位女子-申若蘭走來問是否要去福仙潭取仙草，她是來幫忙的，於是請三人去桂屋先救治朱文，等待明日再去破潭取仙草。眾人來到桂屋後（由左下方走去，過了橋就到了），若蘭開始救治朱文了，金蟬因為沒事於是外出走走，但因擔心著朱文，便又回到了桂屋，待要進入時，靈雲以朱文需要梳洗為由，要金蟬至橋前把風，誰知道卻遭到一紅衣人的突襲，追上前去將他打敗後，又來了二個幫手，此時靈雲等也來幫忙，三人逃走後，金蟬本來要追去，但卻被朱文阻止，若蘭也說出了三人的來歷。







忽然三個妖人的師父飛龍師太來到，若蘭的師父紅花姥姥也在這時出現幫忙，一陣狂風過去，飛龍師太和紅花姥姥都離去了，眾人便決定到紅花姥姥的洞府。進了洞府，走到姥姥的丹房，便聽到姥姥說話，交代破潭取仙草之事，原來金蟬等人只要轉動房內的丹爐，即可經由洞穴來到福仙潭，伺機到達潭心，以紫煙鋤除去毒石取得仙草及千年何首烏，並儘速離去，四人只得依言行事。

四人來到潭心，等待飛龍師太徒弟打倒神鱷後，金蟬和朱文連忙下去，（這裡要小心避開發亮的地方不然會受傷），二人一直向右方游，用滑鼠移動會出現手形，金蟬取出紫煙鋤將毒石除去，得到烏鳳草和千年何首烏後，二人連忙離去。破潭之日也是紅花姥姥飛升之日，整個福仙潭已成泥坑火海，眾人逃出後，若蘭傷心哭泣，此時醫仙李元化由空中降下，便要靈雲等人將仙草交給他即可，並告訴眾人在回峨嵋的途中可遇到妙一夫人。







麗江村



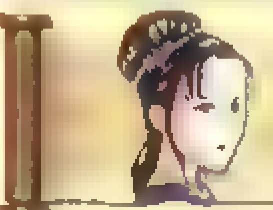
在麗江村果然遇到幫助村民的妙一夫人，妙一夫人說他無意中除妖辟邪，救了幾名村民，並收了英瓊等二位女弟子。之後交代金蟬等人將峨嵋的樓雲洞後洞給打通，以作為日後眾人聚會修道之所，並將芝仙的仙根移到峨嵋，且追上正回峨嵋途中的二人，說完妙一夫人即離去。



峨　嵋



妙一夫人離開後，金蟬等人便往峨嵋奔去，想看看那二人，果然遇見兩位師妹，正想上前，卻見一對長像奇怪的男女，於是便和那對男女打了起來，打贏之後大夥互相引見後，一行人於是前往英瓊所住的樓雲洞。





樓雲洞

眾人到樓雲洞之後，就見到一隻猿猴跑來，原來是英瓊所收的靈猿袁星，金蟬看了很開心，後來英瓊拿出一些臘味請大家吃，其間金蟬因為和朱文拌嘴惹惱了朱文，只得和袁星去摘梅花討好朱文陪罪，取出梅花交給朱文後，不一會兒若蘭便來找人，請眾人至後山開闢洞府。英瓊因





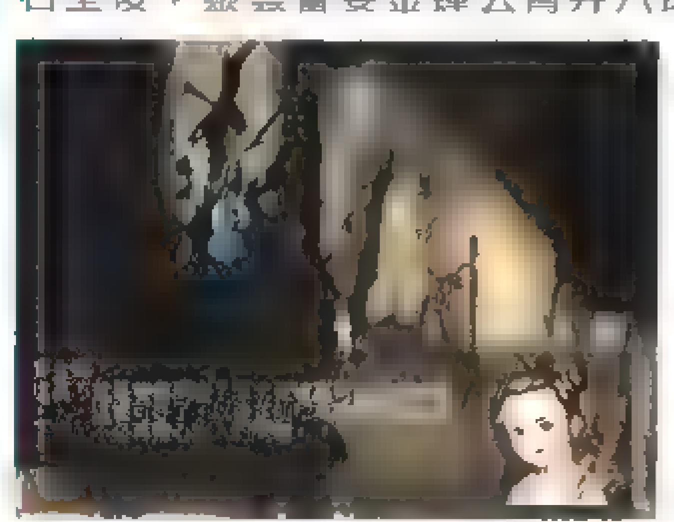
為擔心英男之事，便請朱文騎神鵰去解脫庵（這裡玩家可選擇要跟到解脫庵去或去開闢洞府，本文選擇直接去開闢洞府），金蟬和芷仙他們到後山去，到後山之後金蟬取出紫郢劍鑿開山石，但又因為英瓊和芷仙不會飛行，只得回去等朱文，不一會朱文騎神鵰回來並帶回一封信，眾人在看過信後知道英男暫時不會有危險，於是眾人下了凝碧崖。



凝碧崖

眾人來到了凝碧崖，靈雲和芷仙去找可住的石室，金蟬等人則去找通往樓雲洞的捷徑，一群人往涼亭旁的通道走去，來到樓雲密道後，金蟬取出紫郢劍鑿開封閉的道路，找到通往樓雲洞的路。

之後一群人往右崖走去，來到飛雷崖的飛雷洞晶室，即見到靈雲和芷仙，分配石室後，靈雲會要金蟬去青井穴取七修劍。



青　井

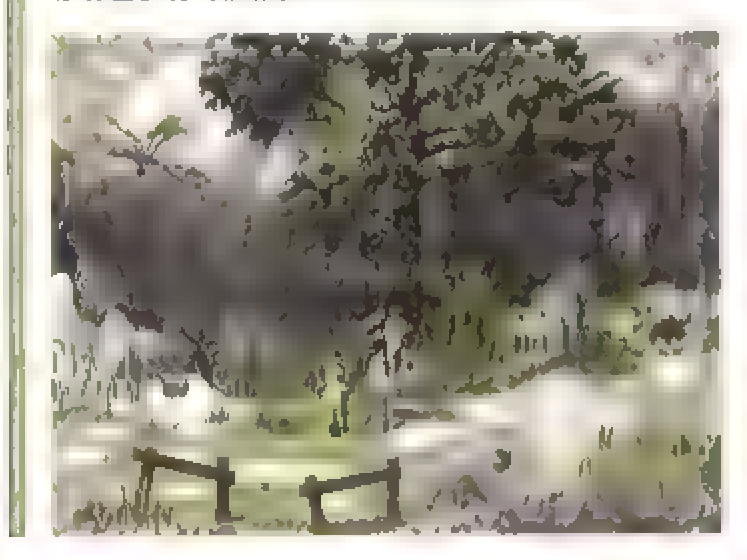
金蟬經由左崖來到青井穴，但卻在進洞前發現了一把飛出的劍，但金蟬仍進入取劍，進到洞穴內後，會發現右邊有五個亮光請依照2-4-1的順序將亮光按掉即可，若按錯可以去按六隻劍旁左邊的亮光，即會重新恢復。三個亮光滅掉後，即可上去取走六把劍。





飛雷洞

回到飛雷洞晶室後，靈雲會要金蟬回到九華山去將芝仙的仙根移植過來，取回芝仙的仙根後，金蟬於是去找個適合芝仙仙根的地方。





仙音口竹林

由右崖的繡雲間來到仙音口竹林後，發現這是個很適合芝仙的地方，走入竹林內發現是個迷陣，再往前走會遇到一位守門人，第一次打倒守門人之後往上走，然後馬上走回來再打倒守門人，之後以順時





針方向往左下方走再往上走去，即可到達竹音口深處，將仙根取出並放在洞內後即安頓好芝仙。



之後金蟬來到瀑布處看見笑和尚和袁星等因誤會差點打了起來，金蟬連忙阻止，但笑和尚卻隱身在旁，用獨門傳音給金蟬，要金蟬到別處去談。二人碰面後，笑和尚要金蟬助他除去文蛛，金蟬答應後，便帶著笑和尚去和靈雲商量，此時妙一夫人傳來柬帖，說不久之後會有妖人來犯，之後金蟬和笑和尚二人出發。

百蠻山



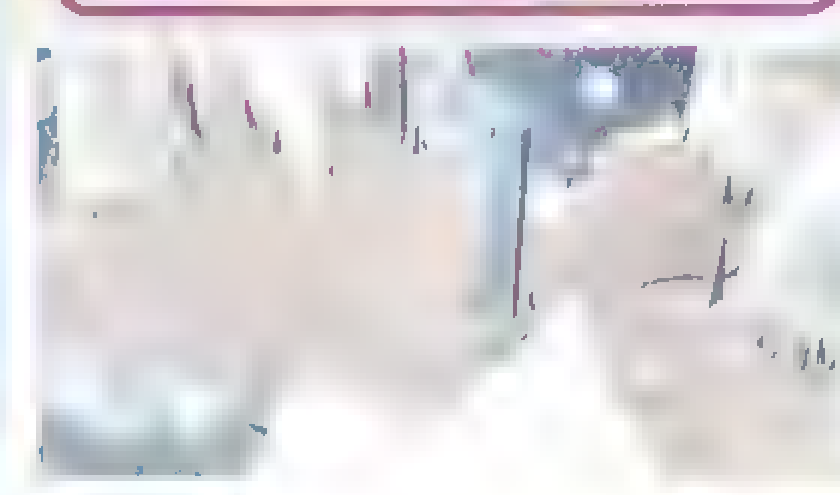
金蟬和笑和尚到達百蠻山時，並將苦行頭陀第二封柬帖打開看，此時有人進來，於是二人隱身，正好瞧見綠袍老妖和弟子以邪法叫出煉化的百毒蠶蠱，這時綠袍老妖聞到了生人的氣味，往兩人的藏身之處飛來，二人一見不妙便趕緊開溜，躲進一個山洞之中，沒多久辛辰子進來，兩人趕緊隱身，辛辰子發覺有人便用一個網罩住洞口，隨即離去。金蟬看得見黑網，便隨手將陣法除去，倆人一路跟著辛辰子至金蜂崖壁上，見辛辰子一人獨自進入金蠶洞和文蛛打了起來，金蟬和笑和尚進入幫忙，被綠袍老祖發現後，二人決定逃離百蠻山，但卻在逃至百蠻山主峰時被追上，這時，遠處突然飛來紅色的劍光，二人也趁機逃走……(這時會出現大地圖，玩家可以隨意選擇一個地點，自會有劇情交待，筆者選擇:桂花山)



桂花山

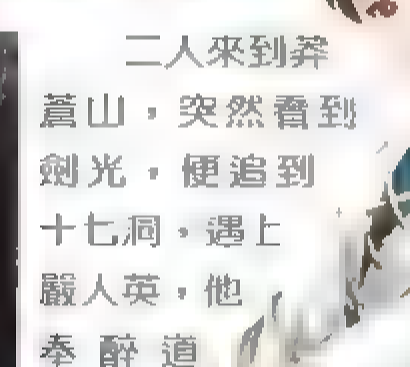
來到此笑和尚趕緊看第二封柬帖，原來柬帖早已算到笑和尚此劫，且說得一分不差，柬帖上要笑和尚跟金蟬借把劍來用，等時機成熟再去除掉文蛛。金蟬和笑和尚都不願沒成功就回峨嵋，便想到莽蒼山尚有另一把青索劍，於是二人決定前往莽蒼山。



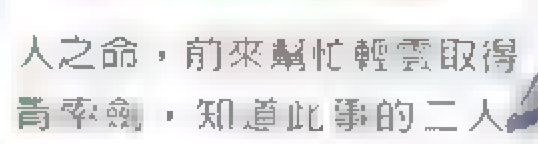




莽蒼山



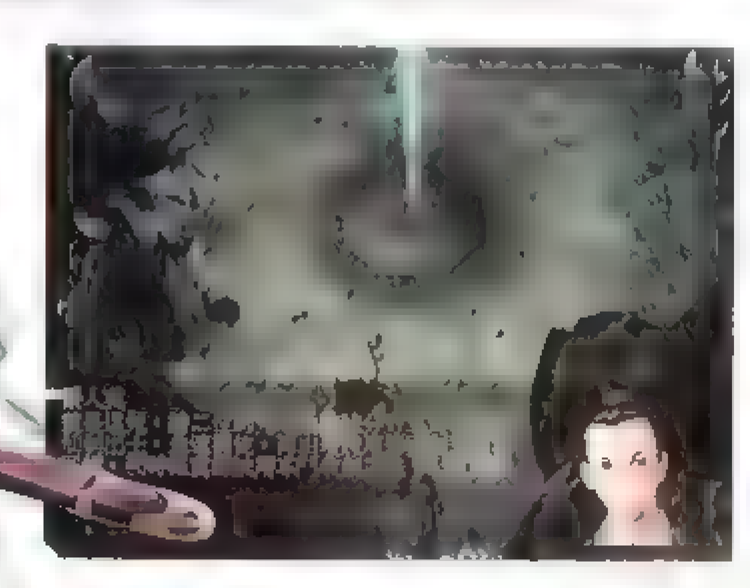
二人來到莽蒼山，突然看到劍光，便追到十七洞，遇上嚴人英，他奉醉道



人之命，前來幫忙輕雲取得青索劍，知道此事的二人決定留下來幫忙。嚴人英會告訴二人，之前曾有一道烏金劍光飛入此洞，現正插在此洞壁中。於是三人進入取劍，在壁上取得元龜劍後，即等待明日師姊們來到再取青索劍。三人休息後(按床上)第二天，外面傳來英瓊和輕雲的聲音，三人出洞，才得知英瓊為救英男，被妖法困住，幸得輕雲所救，但袁星卻被困住。不過這時青索劍已即將出洞，於是眾人先前往奧區仙府取劍

奧區仙府

進入奧區仙府後，嚴人英要眾人就定位，一會兒奪得青索劍，取得劍後，輕雲決定去除妖奪溫玉，並救出袁星。







妖屍洞



眾人再度來到十七洞天，由這一行人來到妖屍洞第一重，嚴人英看出圍住袁星的是綠魂大法，只要將三個魂燈關閉即可救出袁星。眾人來到妖窟洞見到了二盞燈，待滑鼠變成手形時按下便可將盞燈給解除了。另一個燈在用骷髏頭圍成的地方，樣是變成滑鼠手形時按下，這樣就將第二個禁制也解除了，眾人回到袁星處，這妖屍會出現，將他打敗後，走出會聽見神鵰的聲音，李英瓊會要大夥下去看看...

凝玉崖

大夥由妖屍洞出來，來到凝玉崖，會見神鵰帶來了柬帖，柬帖上要金蟬將溫玉交由英瓊帶回，其餘人則隨金蟬前往百蠻山。金蟬將溫玉取出交給輕雲帶回後，嚴人英會說曾在兔兒崖見到銀光，大夥於是決定至兔兒崖看看。





兔兒崖



一人來到兔兒崖，見銀光鑽進石壁內，二人於是追進去，來到石生洞穴甬道，會先看到一層禁制，按下禁制後，陸蓉波會出現，她會問金蟬一些問題，答案是峨嵋 齊漱溟 矮叟 苦行頭陀-玄真子 妙一真人 追雲叟，答對後禁制會解除，可以進入開寶箱，會得到石生衣物和柬帖(進入物品欄內將柬帖放在金蟬身上)閱讀完後，金蟬於是請石生出來穿衣服，但石生因沒穿衣服不敢出來，於是請金蟬將衣服取出放在石桌上。



三人於是來到石生洞穴第二層，並將衣物放在桌上，一會兒石生穿好衣服且加入金蟬的隊伍，一起上百蠻山除妖

金蟬因為高興多了一位同門，決定慶祝一番，餘人英使和笑和尚前往山北去採花果，而金蟬和石生則往山南危崖去。

山南危崖

金蟬和石生來到山南危崖，卻見白禽道人為取得冰蠶被困住，他要金蟬用天遁鏡，幫他脫險，日後會將冰蠶送至峨嵋。幫助白禽道人脫險後，他也再送了金蟬一本五行秘笈後離去。





百蠻山



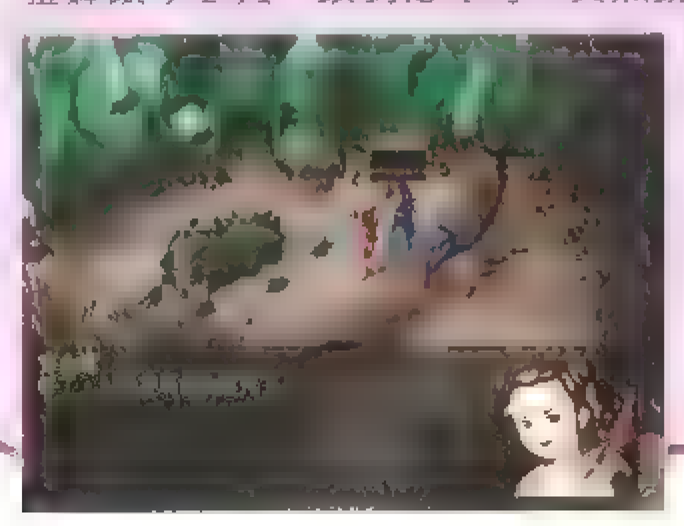
四人來到百蠻山後見到綠袍老祖和他的弟子進入左洞，四人隨身跟上至陰風洞，只見綠袍老祖將二人丟入文蛛處，四人於是上前打敗文蛛，綠袍老祖因生氣在追殺四人，四人逃出但仍決議去七星穴除掉文蛛和西方野魔，打敗後，



四人逃離但卻被綠袍老祖追上，正在危急時，三仙二老前來幫忙，除掉綠袍老祖救了金蟬等。妙一真人並收石生為徒且囑咐金蟬等回府。

峨嵋－飛雷崖

回到洞府見到若蘭，這時卻見芝仙獨自走去，金蟬雖感到奇怪但仍先進洞府裡去，帶著石生去見朱文時，此時芝仙突然走過來，好像要金蟬跟他去哪裡？金蟬跟了上去，跟到秘停時，突然跳出一匹馬，芝仙這時跳了上去，金蟬便將馬抓到，然後將牠移植仙音口竹林和芝仙一起做伴。



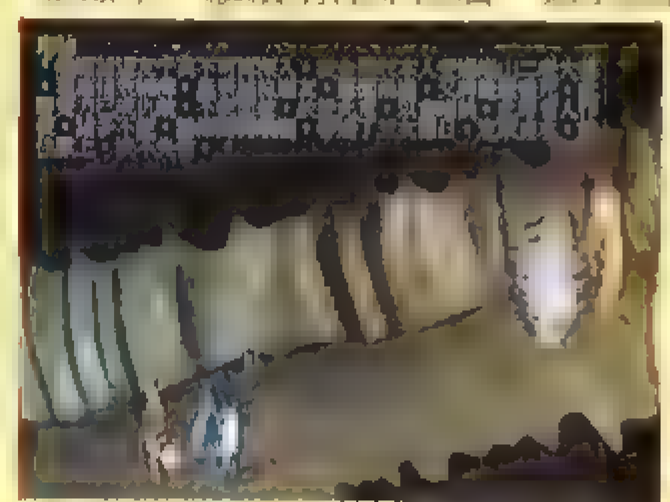
回到飛雷洞告訴靈雲，芝馬已移植好後，這時英瓊等取劍回來，但卻因為被玉匣封住，無法開啓，此時髯仙和玉清大師出現，要眾人使用劍光開啓玉匣，幸好醉道人即時出面阻止，並告訴眾人必須有天一貞水和九天元陽尺同時運用才可以開玉匣，於是命靈雲、若蘭去青螺峪借九天元陽尺，金蟬和石生去紫雲宮取天一貞水，玉清大師也給了柬帖交由金蟬帶去。

迎仙島



金蟬和石生來到門口見到吳玲，便將柬帖交給她，讓她進入通報，一會卻出來另一女子陸蓉波，原來是石生的母親。陸蓉波告訴二人，三鳳目前正在閉關，她要進入通報。但心急的金蟬等了一會不見人，於是和石生偷偷進入。

一行人闖入第一層後殺了毒龍鮫，又來到神沙甬道第二層，守陣人會問金蟬問題，答案是3.是風也是火，存乎自然。闖陣後朱文和英瓊會前來相助，這時會突然出現書柬，原來是金鬚奴因為受過嵩山二老的恩惠，要大夥等三日必會送上天一貞水，但大夥仍決意取水。繼續前往第四層，遇上二鳳和金鬚奴，打敗二人之後，會從二人口中得知許飛娘煽動三鳳並將陸蓉波拘禁在珊瑚樹宮，需要至親之人用血將大蚌珍珠解開，取得元命牌後將牌和人合一，才可將陸蓉波救出。



放走二人後，金蟬一行人走出來到紫雲宮外時，朱梅和大方真人神陀乙休會出現告知三鳳手中有一把旋光尺，許飛娘垂涎已久，並要金蟬至金庭玉柱取天一貞水時，順便將裡面的玉匣取出，並給了金蟬瑛姆靈符，以備不敵許飛娘之用。





來至主宮中斬了初鳳和三鳳並得到旋光尺後，再往金庭玉柱走去，來到後殿見到許飛娘，大夥便打了起來，金蟬取出瑛姆靈符，許飛娘見了馬上逃走，一夥人走至金庭玉柱前，金蟬獨自進入取天一貞水和遺匣（必須在一炷香的時間取出，否則會被關在玉柱內永遠出不來，所以要進入前請先存檔，裡面有很多的寶物可拿）。取得天一貞水和遺匣後，於是去救陸蓉波。



走出大殿後，來到珊瑚樹宮內殿，會有右邊有個大蚌珍珠，石生於是上前用血解除禁制，會得到元命牌。進入到珊瑚樹宮後殿會看見鏡中的陸蓉波和四個鼎，這時必須先去按左方的水晶屏，然後將四個鼎轉動到都面向中間的鼎時，會發出光芒，然後陸蓉波會出現，這時金蟬取出元命牌使用後，就可以將陸蓉波救出，而後英瓊會因為擔心神鵰而先行離去。





峨嵋

回到飛雷崖，將天一貞水和遺匣取出交給靈雲後，陸蓉波也隨著靈雲進入，朱文也離去找玉清大師，金蟬想跟去，但朱文不肯，只得和身旁的袁星談談，得知其他的人都在凝碧崖，而玉清大師在亭子裡。金蟬來到凝碧崖亭前，見到玉清大師和朱文正在聊天，於是過去，此時英瓊回來了，並告訴眾人在途中遇見妖人追殺謝氏二女之事，因心中不安，想請教玉清大師，玉清大師告知，妖人是軒轅老妖的門下，必須一、二個福澤深厚的人，配帶七修劍才能趕走妖人，並且可以去找醉道人將七修劍合併，金蟬因為知道七修劍之事，於是要石生和他一起去。英瓊於是要金蟬先去飛雷崖告訴靈雲。



金蟬和石生來到飛雷崖見到靈雲後，即告訴他妖人追殺謝氏二女之事，想去幫忙，靈雲答應二人後，會問二人是否要去找醉道人合七修劍（此時玩家可選擇要去合七修劍或直接等待謝氏二女，不合七修劍對劇情不會有影響，筆者選擇先去合七修劍再回來等待）。



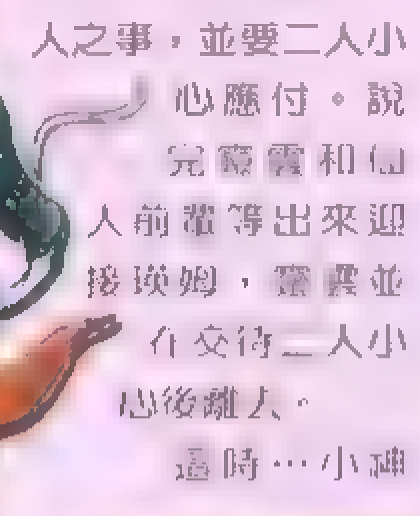
仙廚洞

金蟬和石生為了合七修劍由凝碧崖的鑄雲間來到仙廚洞，見到醉道人即說明了來意，就將七把劍交給醉道人，合為七修劍後，金蟬和石生謝過醉道人就回飛雷崖。



飛雷崖

見了靈雲後，選擇在此等候，靈雲會將九天元陽尺交給金蟬，之後離去。突然瑛姆出現，稱讚二人，並贈予九九修羅刀，且告訴二人謝氏二女為何惹上妖人之事，並要二人小心應付。說完靈雲和仙人前輩等出來迎接瑛姆，靈雲並在交待二人小心後離去。這時…小神僧阿童突然來到這裡，聽見妖人之事，於是陪金蟬二人一起等，一會兒謝氏二女降下，毒手摩什也隨後追來，眾人一語不合打了起來。眾人將毒手摩什打敗後，摩什逃走，朱文和輕雲等出來，將謝氏二女帶去見掌教，並告知金蟬有妖人要搶奪芝仙、芝馬之事，要金蟬和石生去仙音口竹林守護芝仙、芝馬。





仙音口竹林

二人在得知有妖人搶奪之事後，連忙趕到仙音口竹林，正要芝仙和芝馬小心時，卻聽見前方傳來聲音，二人於是前去看看，見到妖人養的妖鵰和妖猿，於是打了起來，打敗二隻妖物後即回到飛雷崖。

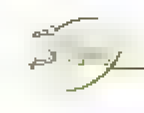






新蜀山劍俠傳 劇情流程全披露

白皮書



飛雷崖

回到飛雷崖告訴靈雲，已將二隻妖物消滅的事後，會得知那夥妖人是五台派的餘孽，這時百禽道人會出現將冰蠶交給金蟬，於是白禽道人進入府內，靈雲也要金蟬二人準備開府之事…。

妙一真人在開府過後，立即下令，門下弟子前往火宅及十三限接受試煉，通過試煉者才能夠下山尋洞府立門派。

玩家來到此處，可以選擇是要接受火宅或是十 限的試煉，火宅的試煉是需要花點腦筋來解謎的，而十二限的試煉則是屬於戰鬥方面的。



火宅



火宅中通往出口的道路，由三道火牆所阻隔，只要解開三道有關八卦意思的謎題就可以出去了，而且解開後可以得到經驗值10000。



第一道謎題就是排列八卦的意思，參考旁邊的提示應該不會很難解開。

第二道謎題也是解八卦的意思，必須注意放置的位置，畫面的右邊也有明確的提示。

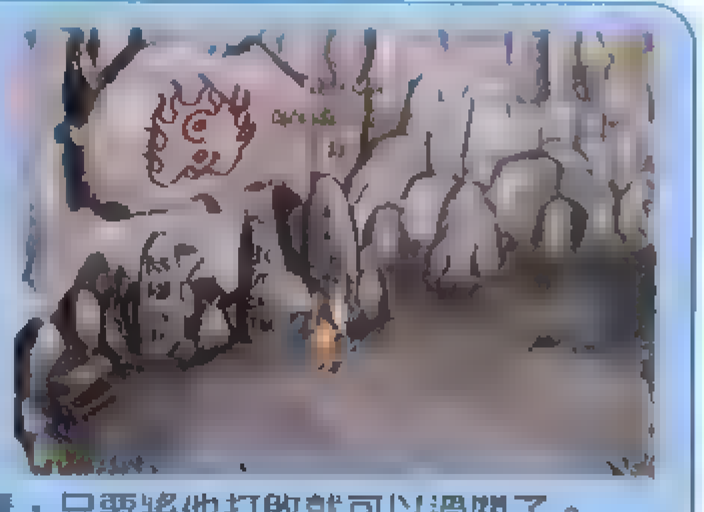
第 道謎題還是解八卦的意思，也是依據卦意把它排好。



十三限



寶箱內可得”七巧如意戟”，進入後先觸摸壁上那個紅色的符號，然後在符號的下方有三根寫著天人合一、混元太極、陰陽合和，隨便選一個就可以了，出現的戰鬥人物是自己的心魔，只要將他打敗就可以過關了。





飛雷崖



通過試煉後，靈雲會告知通過考驗的人，先到飛雷崖，掌教妙一真人會有事交代。妙一真人准許金蟬及石生先行下山修煉，其餘的就等待其他同門，並另行分派。並囑咐金蟬二人下山後四處留意，尋找合適的洞府，開府收徒，之後在一旁的阿童會加入隊伍。



打開地圖一看，會發現了有一個法寶即將出土，但到了法寶出土之處，卻遇上白骨神君前來尋仇，將他打倒後即可取得寶物。拿到寶物之後，眾人打算先至城鎮補給一下用品，誰知道在前往城鎮的途中，突然眼前一黑，金蟬等人大吃一驚，以為是中了妖法。過了一會兒眼前卻出現了一位青年，原來是他將金蟬一行人傳送到他面前。原來這名青年就是枯竹老人，他的目的是希望金蟬身邊的阿童幫他護法，並告訴金蟬說他的師姐妹們已經跟紅髮老祖師徒結仇，要金蟬立即至紅木嶺幫忙。於是金蟬與石生二人被傳送到了紅木嶺。



紅木嶺

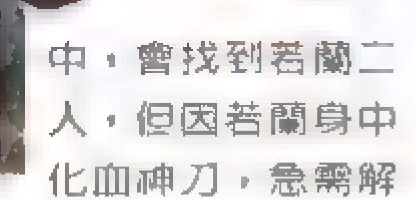


到了紅木嶺和師姐妹們會合後，靈雲會告訴金蟬，若蘭與英瓊被困在紅髮老祖的洞府中，而若蘭也中了紅髮老祖的化血神刀。金蟬會告訴靈雲之前遇到枯竹老人的事，因為救人要緊，大夥連忙趕往紅髮老祖的洞府前去救人，一路來到紅木嶺的妙相巒，又到了天狗坪，會遇上紅髮老祖，好言相勸，但紅髮老祖卻因為要報殺徒之仇，根本聽不進去。



紅髮老祖法力高強，眾人均不是其對手，正在危急的時候，枯竹老人及阿童即時趕到，阿童說出自己的前世是韋八公後，紅髮老祖一聽臉色大變，急忙逃走，但仍是被阿童抓住，此時追雲叟和矮叟朱梅現身為紅髮老祖求情，等阿童放人之後，隨即帶人離去，阿童並向金蟬說明了其中的經過，這個事件到此終於圓滿結束。

靈雲這時便提醒眾人要趕快找到英瓊和若蘭，於是一群人前往紅髮老祖的洞府。在紅髮老祖的洞府中有許多仙丹靈藥，反正紅髮老祖也用不著，就把順便搜括一空吧！在石神宮大殿中，往右邊的門走去，在最裡面的紅木洞中，會找到若蘭二人，但因若蘭身中化血神刀，急需解藥救治，靈雲此時便說曾得到妙一真人的柬帖，要金蟬等到陷空島向陷空老祖求取萬年斷續和靈玉膏以治若蘭的傷，並要輕雲及英瓊送若蘭回峨嵋，之後一行人出發前往陷空島。





陷空島

金蟬一行人到達玄冥門戶後，突然出現了一隻龍蛟擋住去路，將牠打倒後，就可以乘龍蛟渡海至陷空島，走過玄冥地界-冰殼原-縭瓊原，來到了陷空島，在陷空島弟子靈威叟的帶領下，終於見到了陷空老祖，並取到了丹藥。



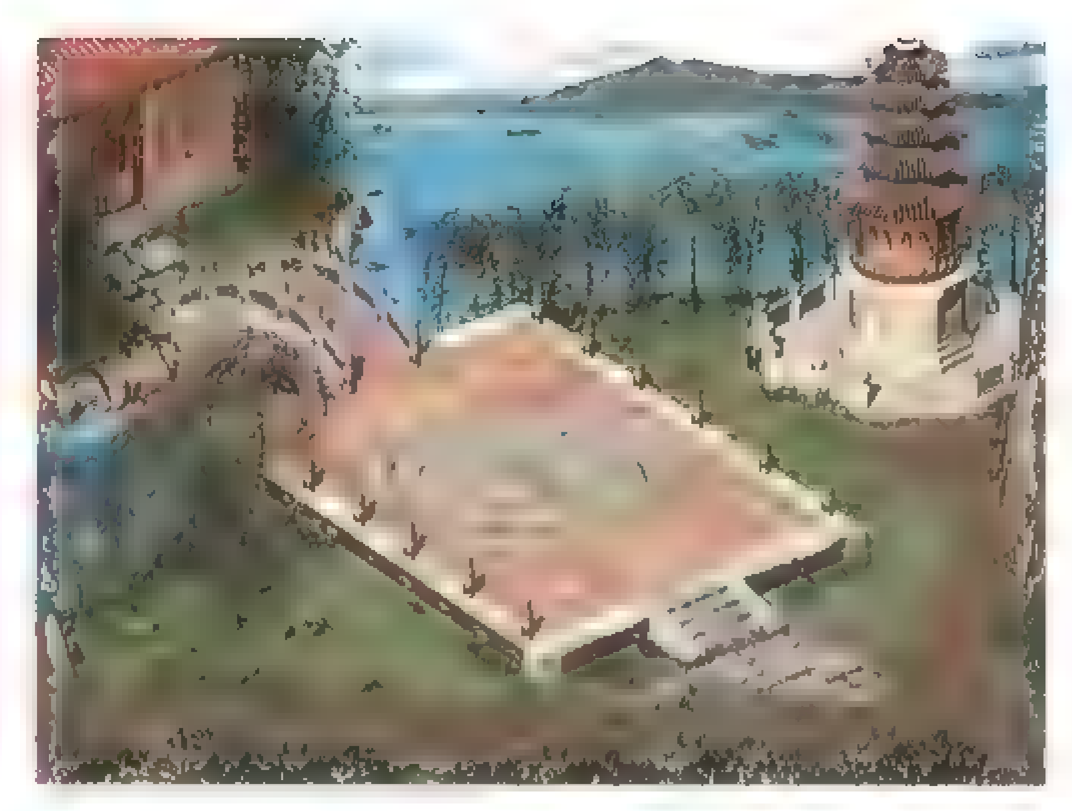
陷空島靈癸殿中可拿到血纓槍、鋼刀、探龍掘（拿到探龍掘，日後若可以到峨嵋的青井穴去挖取"龍丹青珠"，拿了珠子可到飛雷洞石室區，將龍丹青珠放在牆上的龍爪上，會得到"霹靂雙劍"，威力很強哦!）。在精華宮中可取得大槌、硫磺、雷音斥光球。精華宮大殿中可得到龍刀槍及燧石。這些都是日後過關的必需物品，一定要記得拿。



峨嵋－飛雷崖

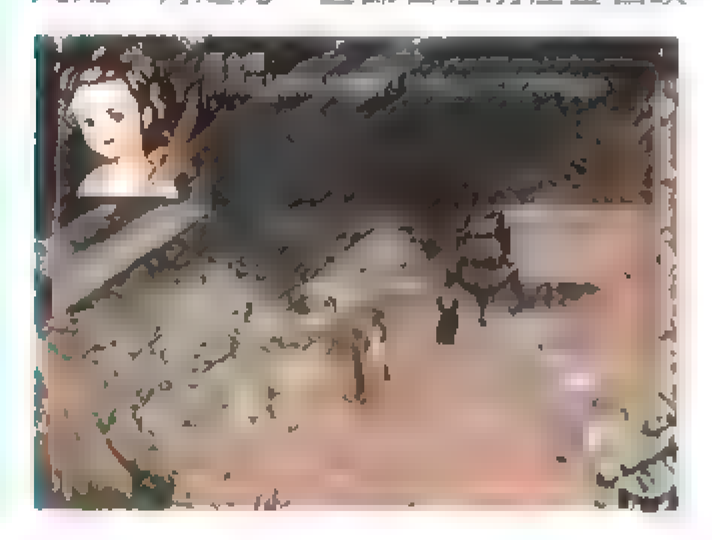


在陷空島取得丹藥後，立即回峨嵋飛雷崖，將丹藥交出後，英男會說到妙一真人和夫人正在閉關，但有口諭要金蟬、石生及阿童前往解脫庵。



解脫庵

到了解脫庵後，唐家婆會說出前些日子來了一位女子，自稱雲九姑，惡行惡狀強佔了解脫庵，此時雲九姑正好從庵中走出來，雙方一言不和便大打出手，打敗雲九姑後，金蟬發現事情並不單純，便問雲九姑為何強佔解脫庵，雲九姑才告知他的元神被韋禿所禁，不得已才強佔著解脫庵，於是大夥決定助雲九姑一臂之力，立即啓程前往金石峽。



金石峽

來到了金石峽腹前區，阿童便提議兵分兩路，由石生一人前去誘敵，而由金蟬與阿童跟蹤雲九姑，設法取回其元神。好不容易奪回了九姑的元神，此時石生亦用傳聲心法要大夥前往與其會合，在金石玉府外與石生會合之後，韋禿及韋蛟師徒兩人出現，將其擊敗後，卻被韋禿逃掉，留下被阿童擒住的韋蛟。後來石生提議到金石玉府看看，到了金石玉府又遇上了韋禿，擊敗韋禿和韋蛟後，韋蛟卻認出石生是他前世的恩主，韋蛟替韋禿求情，金蟬只好答應。一會飛來父親東帖，要金蟬等再度前往陷空島取冷雲丹。（金石玉府內有一本普渡金輪秘笈，這個招式只有阿童可練。）



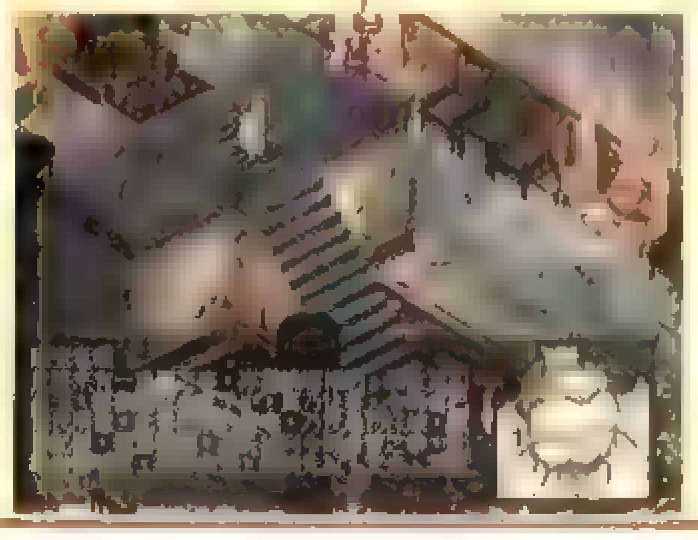


陷空島



再次來到了陷空島，乘坐龍鮫渡海，但在入口處卻有天將守護著，將其打倒後，金蟬推測陷空島可能大敵將至，所以才會有埋伏，卻被大夥給無意觸發。一行人繼續前進來到了陷空島大殿門外，守門的童子說金蟬眾人觸發禁制，所以只得憑本事自己取得丹藥。尾隨童子來到了地旋宮的入口，進入地旋宮之後，靈威叟突然出現，並提示金蟬七星環死地的破解方法，提示記載於金蟬的手札裡，只要破解七宮五界得到七顆寶珠，就能進入元磁丹室，而藥就放在那裡，之後將地旋宮周圍的六根柱子按順序觸碰之後（碰對了柱子自然會亮起來），就會出現前往七星環死地的傳送點。







七星環死地

七星環死地內共有日、月、金、木、水、火、土七個宮，每個宮中都有一顆珠子，取得七顆了後，才能進入元磁丹室。(收集珠子並沒有一定要依照筆者的順序，玩家們可以隨意進入任何宮內。)

火宮



在月火界可以拿到磷粉，上木界可以得到硝石，再加上之前在陷空島大殿中拿到的硫磺和燧石，就有辦法取得珠子了，「燄」字的那盆火上使用硝石，「滅」字的火上使用硫磺，左方「燄」字的火上使用燧石，最後的「起」字上使用磷粉，然後就可以拿起"玉衡血珠"。



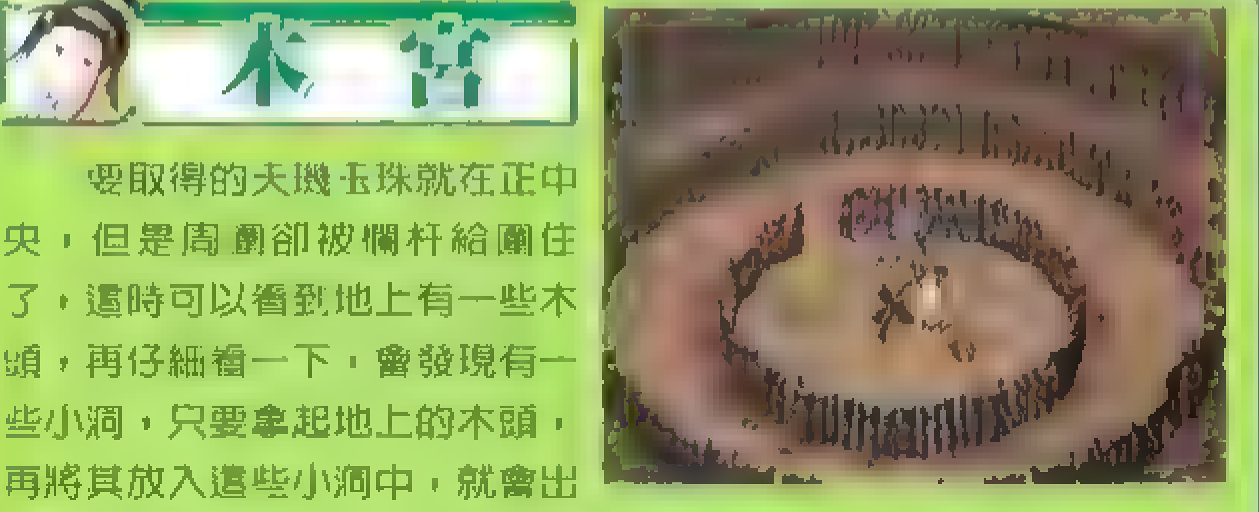
月宮



迷霧茫茫的月宮，只要從月宮的正北方走到正南方出口，然後往左走，由正西方走到正東方，迷霧就會消散，此時就可以拿取寶箱中的"開陽碧珠"了。



木宮



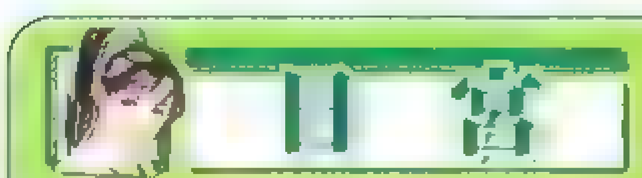
要取得的天璣玉珠就在正中央，但是周圍卻被欄杆給圍住了，這時可以看到地上有一些木頭，再仔細看一下，會發現有一些小洞，只要拿起地上的木頭，再將其放入這些小洞中，就會出現可以通過的缺口，以此類推，走到正中央，取得"天璣玉珠後，出來的方法仍是撿木頭、填小洞，這樣就可以出來了。再不過要特別注意的是要循序漸進，不然可是會被困在裡頭出不來喔！



金宮



地上有一把斧頭，可以先把它撿起來，之後仔細端詳中央的石碑，會發現許多的鑿痕，只要在每個鑿痕放上屬於它的武器即可，這裡用到的有金蘸斧、龍刀槍、大槍、鋼刀、及血纓槍，把五種武器全部歸位後，"天樞玉珠"就會出現了。



日宮

進入日宮，會看到一顆很大的珠子，這時只要取出雷音斥光球，放在大珠子上就可以輕易拿到寶箱中的"天旋真珠"。





土宮

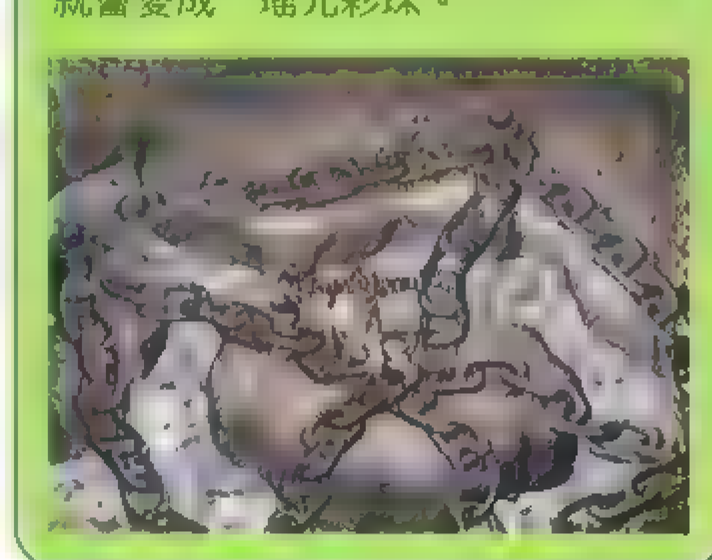
拿取放在雕像上的"天權璽珠"後，土宮所有的出口會被封上，只要打倒隨後出現的土宮守門人就行了。





水宮

只要按照牆上的提示改變珠子的顏色，瑤光彩珠就會出現，最上方的珠子是紅色的，然後依照順時針方向是黃、金、青、紫，中間的珠子改成黑色的。之後中間的珠子就會變成"瑤光彩珠。







元磁丹室

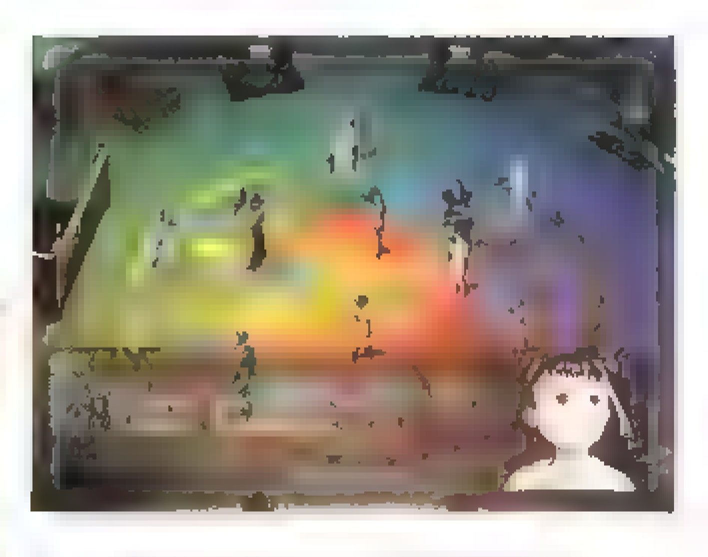
收集完七顆珠子就可以進入元磁丹室，所要取得的藥材全部都放在桌上。這裡面有四個寶箱，其中一個有七星鑰，這是離開七星環死地的鑰匙，打開右邊第二個寶箱會出現天將，這裡建議把珠子交給天將，因為打贏他並得不到什麼，反到是珠子交出來後，然後接下來的選項選擇叫他拿東西出來交換，這樣就可以得到法寶"紫翼金梭"。接下來走出元磁丹室，使用七星鑰打開左邊的七星鎖，開啓之後，出口就會在月宮出現。



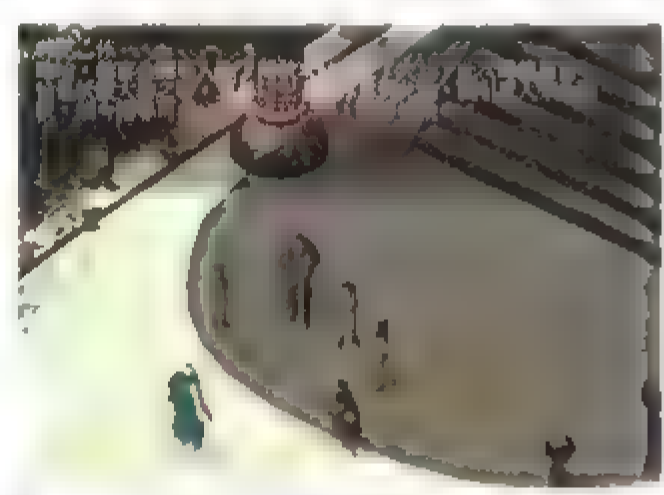
出了七星環死地後順著路一直走下去，到達天外神山甬道時，往右上方走，可以拿到物品穿雲靴，在往走下去，可以通到光明境宮外湖畔。此時金蟬與石生二人聊天談到此地風景不下金石峽，可以作為兩人的洞府，才一說完話，忽然聽到一陣狂笑聲，原來有一隻妖怪，正想吸取錢萊之氣，並且想偷走天府仙蓮，此時金蟬一行人便出手幫助錢萊打退妖蚿，好不容易打退了妖蚿，卻被妖蚿施展妖法傳送到接天壇。這時一群人受到妖蚿的禁制，被一群妖女給圍住，正不知該怎麼辦時，阿童突然想起島主贈與的毒龍香或許有用，何不試試看，金蟬取出毒龍香往妖蚿身上擲去，果然見效破解了禁制。

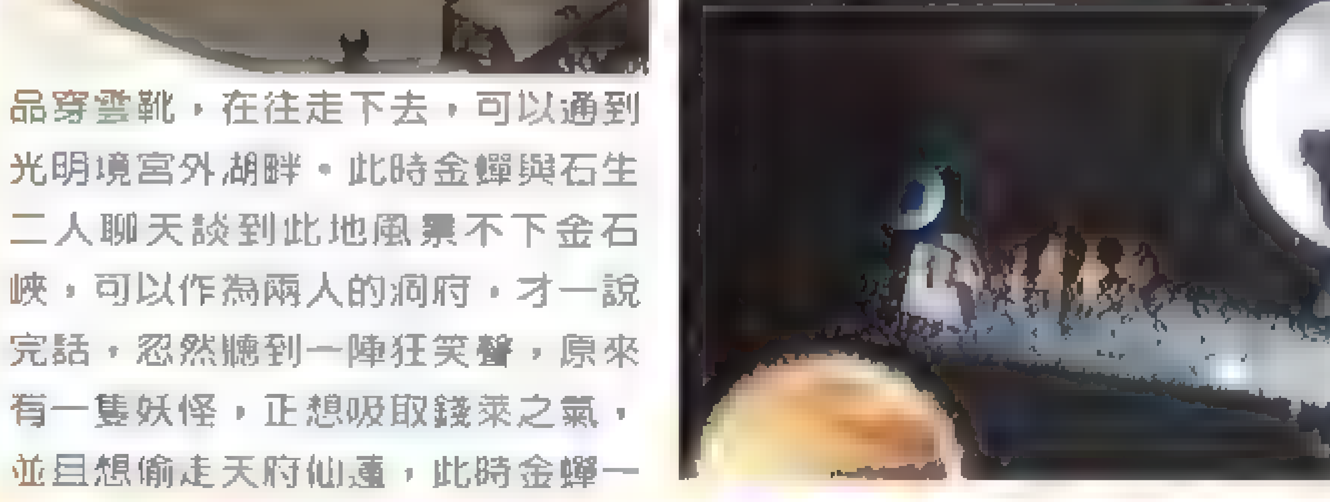


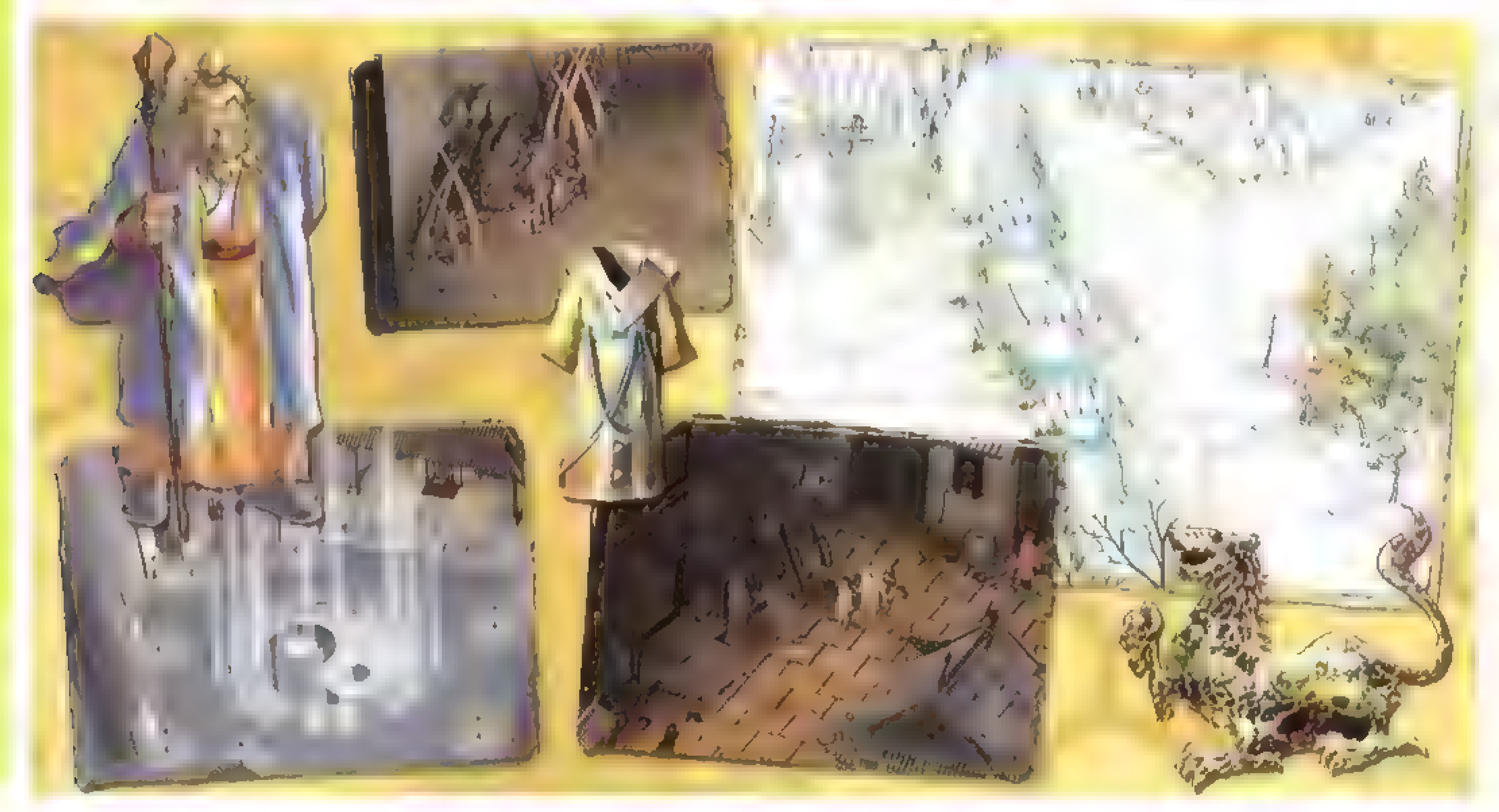




破解了禁制後，錢萊便說妖蚿為了療傷，必定會離湖畔不遠，因此再度來到第一次碰上妖蚿的地方，果然找到了妖蚿，打贏妖蚿後，他會現出原形，將他的原形打敗後，終於除掉了妖蚿。此時神陀乙休會出現恭喜金蟬，並幫金蟬將冷雲丹帶回峨嵋。金蟬也將此地作為自己的洞府，當眾人高興之餘，金蟬卻聽到朱文的呼喚聲，原來是朱文有難，正呼喚著金蟬前去救他







火雲嶺

金蟬立即火速趕往火雲嶺神劍峰救人，來到火雲嶺時，枯竹老人行法將金蟬召喚過去，給予金蟬"竹葉靈符"、"雌雄天心環"及"六陽青靈辟魔鎧"，並交代金蟬使用調虎離山之計將眾人救出險地，隨即又將金蟬等人送回火雲嶺。眾人來到了阿修羅宮外，金蟬等人依計分頭行事，金蟬卻遇上了尸毗老人，兩人一言不和便打了起來，金蟬此時使用枯竹老人所贈的靈符，卻被尸毗老人識破，立即將金蟬傳送到朱文被禁之地。





金蟬見到了朱文，便要朱文下來與其會合，此時朱文因擔心是心魔作祟所生的幻影而不敢下去，金蟬便不顧一切的衝向前去抱住了朱文，兩人相見非常高興，竟然忘了身處險境而互吐心中的思念之情，連尸毗老人的魔法對他們也沒有用。就在這個時候，石生用傳聲心法通知金蟬，說已救人脫險，要金蟬趕緊用玉虎突圍護身突圍而出(動畫)。

當金蟬與朱梅與眾人會合後，尸毗老人追了上來，眾人拚命抵抗卻仍然不敵，正當危急之際，神駝乙休與尊聖禪師出現化解危機，並渡化尸毗老人，而後交代金蟬、朱文及石生在光明境開府同修，並說金石峽有寶物即將出土，並交代金蟬此去若是遇到毒手摩什，千萬手下留情，以免軒轅老妖尋仇，交代完金石峽有寶物出土之後，金蟬立刻前往取寶。

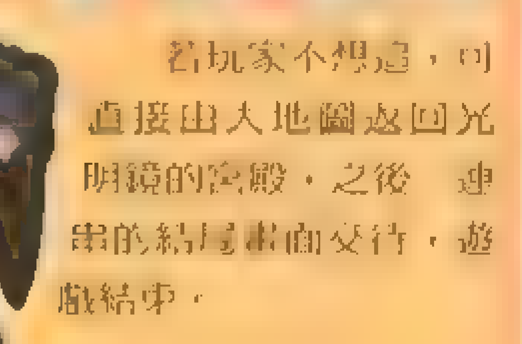




金石峽

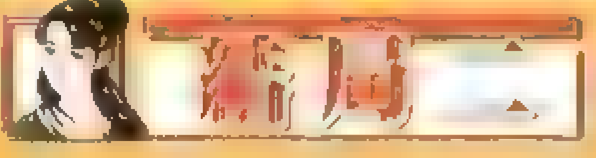


大夥來到金石玉府外取寶時，遇上了毒手摩什，大夥便打了起來，打敗他後，玩家可以自行選擇追或是不追，會有兩種結局喔！



結局一

若玩家不想追，可直接由大地圖返回光明鏡的宮殿，之後一連串的結局畫面交待，遊戲結束。



結局二

若玩家想追，只要往前走幾步，就可以看到毒手摩什，將他打敗後，回到光明鏡後，軒轅老妖會來尋仇，將他打敗後遊戲結束。(軒轅老妖很強的，玩家們別忘了多準備一些補血的藥品)







前言

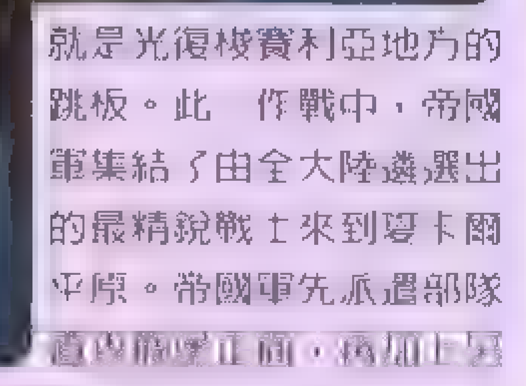
這款遊戲裡面的所有迷宮，大致上可以區分為兩種，一種是建築物，另一種是天然景物。不管是建築物還是天然景物，在你打魔王之前都會有一個地方可以讓你紀錄，方法就是去和那顆在白柱上面漂浮的藍色珠子說話就可以了。在天然景物方面，多半都分成東西南北四個部分，加上一個"中央"的部位而組成。例如要從西方往東方穿過某森林，你就要先穿過"某森林西部"，然後在某森林中部看見紀錄點，在紀錄點的地方選擇往東(也就是右)方前進，最後走出森林，就可以往下個點前進，以此類推。建議每個迷宮都使用一張白地圖，因為好像如果你每個地圖都達到百分之百的勘破率，還會有好東西贈送喔！

故事的發端

德爾特利亞曆十六年，魔法王國赫因加魯越過大海大舉來犯，德爾特利亞大陸再度進入兵荒馬亂的時代。面對魔法、軍事力量均處於絕對優勢的赫因加魯王國，帝國軍雖浴血奮勇抵擋，然而侷限於"魔術協定"的影響，在赫因加魯王國的戰略下，整個軍情始終處於劣勢。如此一來的結果，帝國軍在初次之戰即出現重大的失敗，造成大陸南端的羅賽利亞地方遭受了赫因加魯電擊式的制壓。



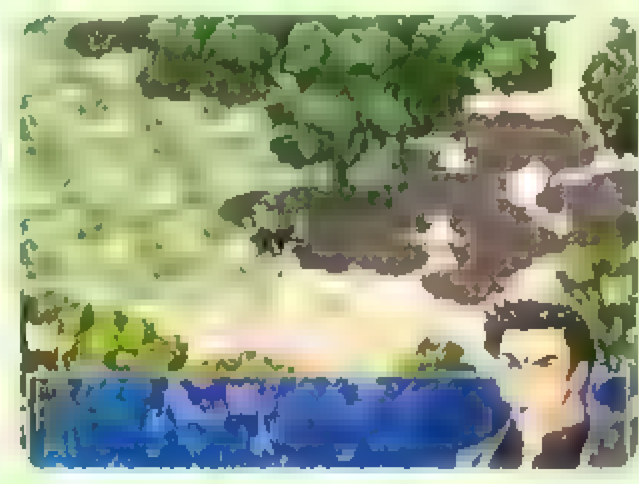
一直到開戰後約半年，帝國軍好不容易才將戰局扳回至一進一退的膠著狀態。為了洗刷之前大敗所蒙受的奇恥大辱，帝國軍決意實行一個機密的作戰計畫，這是為著奪回夏魯肯碉堡的作戰，而這碉堡就是光復梭賽利亞地方的跳板。此一作戰中，帝國軍集結了由全大陸遴選出的最精銳戰士來到夏卡爾平原。帝國軍先派遣部隊直攻碉堡正面，再加上另一伏兵出其不意由背後突襲，而在那些戰士中，有一位以傭兵為生，名喚"優妮"的少女…



這個看起來很男孩子氣，一眼看去會讓人錯覺以為是個憂鬱少年的優妮，手持細柄的長劍，屏息等待著作戰開始的暗號。她所參加的部隊，任務是由碉堡後方發動奇襲，而這正是掌握作戰成功與否的關鍵。開戰的日落時分，正一分一秒逼近，這場戰鬥的狂飆，眼見著就要席捲大陸全土，命運的齒輪，要將她的未來捲往何處？

憂鬱的傭兵小姐

開始的時候，優妮就和另一個名叫巴茲的傭兵兩人站在碉堡的外面。優妮急欲進入堡內實行作戰計畫，但是等到和巴茲兩人衝進去碉堡之內，只見地板上全都染上了血跡。一瞬間，來路的門就被鎖死，高牆上也出現了士兵，原來這是敵人的一個巧計。這時，前面的柵欄出現了一個蜥蜴人，手上拿著染滿隊友血跡的頭盔。蜥蜴人薩爾丹沒頭沒腦的碎碎唸了不少，而且對優妮語多輕薄…開打沒多久很快地擺倒這沒用的草包。虧這薩爾丹還是個司令呢，真是笑掉人大牙。

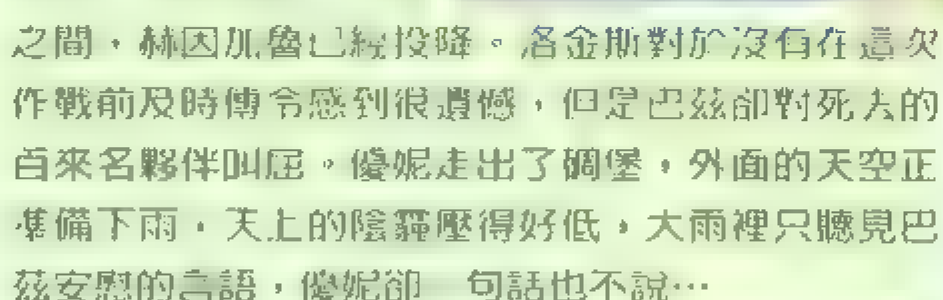






巴茲決議要拿薩爾丹作人質，但是優妮卻想殺了牠為被牠殺死的夥伴償命。正在爭執的時候，洛金斯提督出現帶來了戰爭已經結束的消息，原來在兩人爭執之間，赫因加魯已經投降。洛金斯對於沒有在這次作戰前及時傳令感到很遺憾，但是巴茲卻對死去的百來名夥伴叫屈。優妮走出了碉堡，外面的天空正準備下雨，天上的陰霾壓得好低，大雨裡只聽見巴茲安慰的言語，優妮卻一句話也不說…



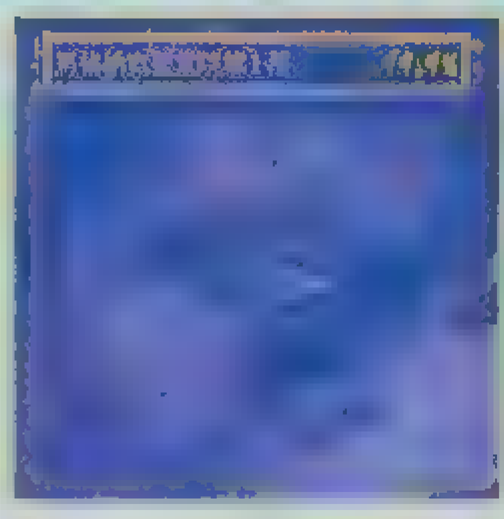


鏡頭一轉，到了一個大床榻前，拉爾甘大神官正留下他最後的遺言，離世而去。大神官留下他最後的預言後，羅特斯教團就秘密地差遣許多的探子，到處打探有關於大神官所言，那個"不死王伊佐魯德"的傳說。而在這個被認為是"不死王傳說"的起源處，大陸極西的威爾斯地方，有一個受到羅特斯教團差遣的少女僧侶正活動著…





聖堂院巧遇怪僧






大小姐莉緹亞與兩個爆笑僕人卡斯多與波庫斯一起出了旅館大門，她要執行教團所付與的任務，所以兩僕說什麼也要跟去，免得小姐遭受危險，於是這三人就開始了他們的旅程。三人離開修堤那村在馬格納克聖堂院的入口處遇見了一個髒髒的男人，他聽見了莉緹亞的自我介紹之後，直說自己與羅特斯的人還真是有緣。但那男人卻又被莉緹亞認定是一個迷了路的流浪漢，於是莉緹亞不容分說地就帶著他一起進了聖堂院內部…



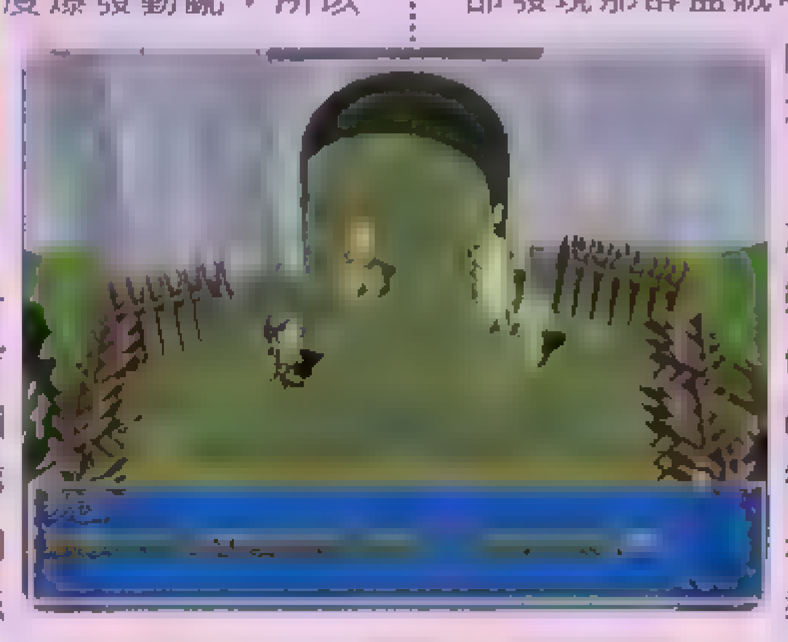
穿過為數四層的馬格那克聖堂院一直往下，就可以看見祭壇。在這詭異而神秘的祭壇前方，有一個大石像，莉緹亞正思考那石像到底是何物時，那男子卻說"這是不死王伊佐魯德的雕像"。當莉緹亞追問那男子時，那男子卻又推說只是市井的傳言耳語而已…談話之際，那男子警覺有人往這來，待四人躲至一邊後，六名黑斗篷男子走了進來，為首的男人對這祭壇品頭論足了一番，但卻說這祭壇只有"歷史上的價值"而已。此時這人也發現了莉緹亞一夥的行蹤，男子對斗篷客像是很了解，並且拆穿他們就是赫因加魯方面來的偵查者，斗篷客讓他的部下留在現場便率衆離去。斗篷客的部下古利摩，很快就變身成了魔族向我方襲來。正準備大家一起上的時候，那男人卻自己一人面對古利摩。原來此人一身武藝，莉緹亞立刻警覺，連教團裡面幾個為首的武僧也沒有這種技藝。但那男子堅持不肯說出來路，只說自己



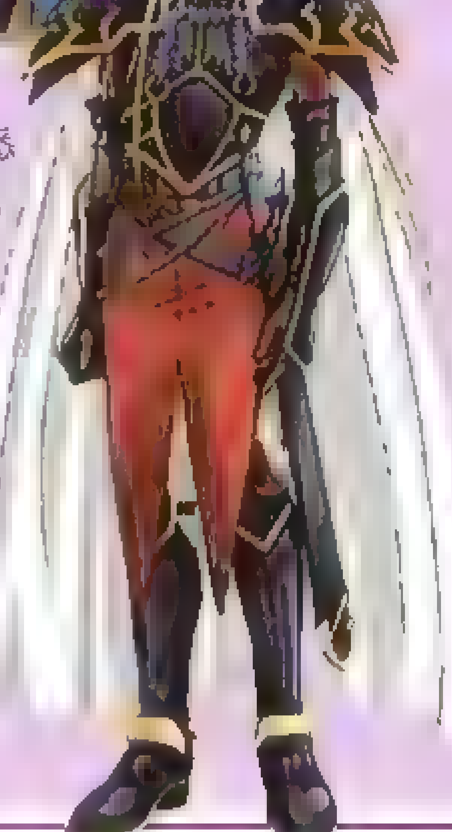
烏洛森林大追擊



赫因加魯投降以後，大使到帝都來談和平協定。為了避免兩國之間的緊張關係因著大使有什麼差池而又再度爆發動亂，所以帝都方面反而加強戒備。這一天巴茲他們被派到城門口守衛，巴茲正在想這差事為何如此輕鬆時，卻發生了緊急事態。原來盜賊襲擊不成，轉向烏洛森林方向逃逸。當下巴茲就帶了人，衝出了自己原該堅守的城門，追尋那批盜賊。



巴茲穿過烏洛森林西部，卻發現那群盜賊中有一個熟悉的身影，那不是優妮嗎！巴茲驚訝之餘，優妮說這是他按照自己的意識行動，不是因為任務的關係



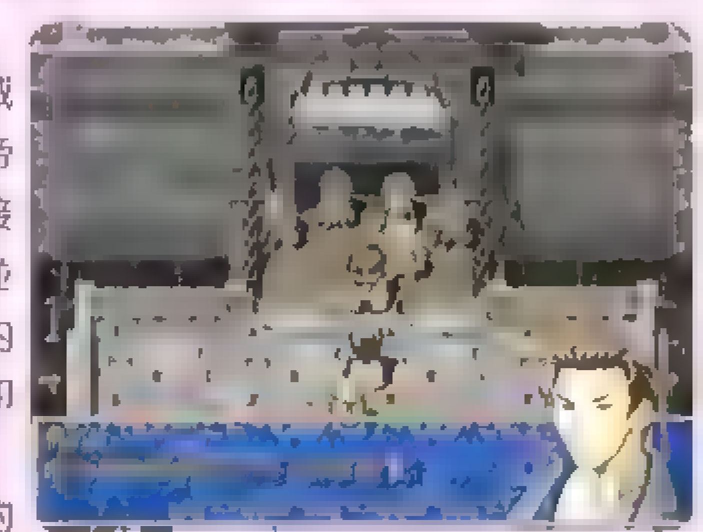
是"一介野和尚"而已。莉緹亞感到奇怪，但也不便多問，四人就出了聖堂。



回到了小村，四人看見教堂前面來了一個教團裡面的人物 豪薩僧正。豪薩帶來了一個從西方克拉路村來到此地的居民，但那人好似受了相當嚴重的傷。那村民憤慨的說到有關於自己村莊被屠、滿門遭殺的血恨，但他突然想起那群來屠村的盜賊手中似乎有個怪異的旗幟，那是個畫著銀色十字的黑旗…。莉緹亞想到這會不會是某種政治上面的行動，又會不會與剛剛的黑面人有關係？又莫非這就是大神官所預言的"災難"？



。巴茲認為暗殺和平大使的事太過卑劣，便與優妮爭吵起來…

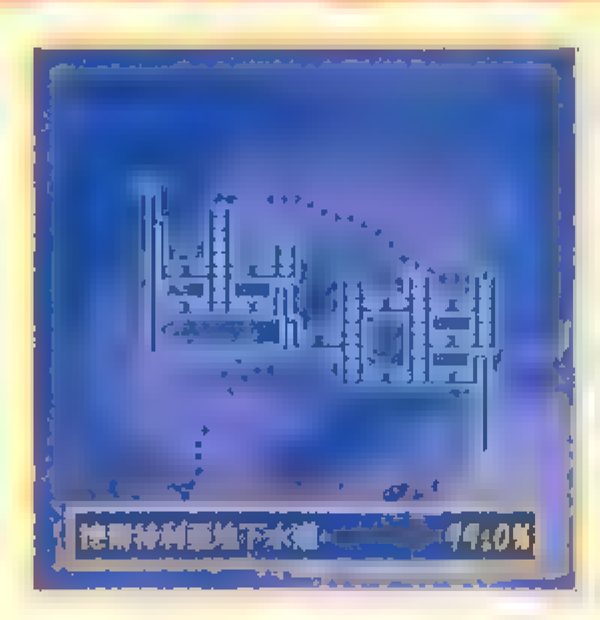


此時在城內，帝國皇帝卡隆親自迎接大使佛凱魯並一同進了城內。在城外，卻有兩名少年，正做著可怕的事情…這兩個少年殺死了不少人，紅髮少年卻還想大幹一場。

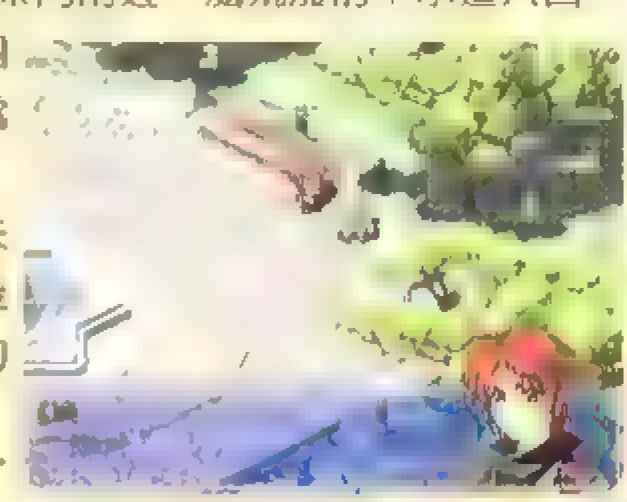


銀髮少年阻止了他，並且說到"教授"的指令並沒有讓他倆在此多加耽延…

席魯巴和布拉斯 3



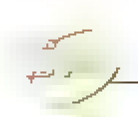
經過上次的行刺事件，之後的幾天，帝國方面增加了許多的警備，讓優妮一夥人不但無法再次舉事，而且連離開都有問題，百般無奈的優妮，正想辦法和其餘的同志聯絡。優妮坐在公園的水池邊，一個男子來告訴了他下一步的計劃。優妮的上層似乎是個伯爵，而伯爵決定要使出"暗殺"的手段。赫因加魯大使現正住在月光別館中，只消從帝國東門附近一處荒廢的下水道入口，就可以侵入這個別館(位置在一處不起眼的破門)。不論成功或失敗，任務結束後就在帝國南邊的墓地集合。



優妮穿過了長長的德爾特利亞下水道，向著黑暗的深處邁進，但當到達盡頭時，卻發現這是個圈套。正當雙方僵持不下時，對方的一名兵士，打死了優妮的部下，就在正準備爆發的時候，突然從空中降下許多冰塊，打死了不少敵方的兵士。此時白光一閃，瞬間出現了兩名少年，正是之前那兩名紅髮及銀髮的少年，他們自稱是德爾特利亞"銀十字軍"，紅髮少年並且指著護衛敵方大使的德爾特利亞軍官說"你們這些向敵人求和的人，已經成為我們的敵人了！"說著就將刀子插入了那軍官的身上。優妮大驚，但那銀髮少年卻說"你們是那天偷襲鋼堡作戰的殘部吧？伯爵和教授都很感念你們，但是我倆這次來卻不是執行拯救你們性命的任務。



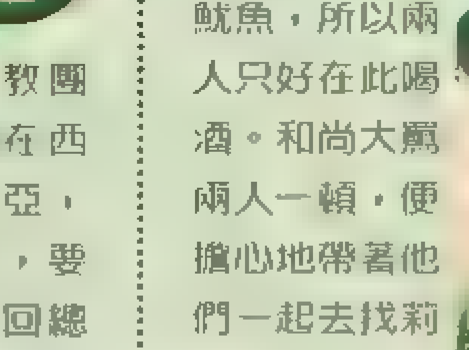
我們此來是要宣戰，向著與敵人求和的德爾特利亞帝國宣戰！"。席魯巴和布拉斯離去後，護衛團的人才趕到，但是現場早已是死的死傷的傷了。這一切都被在陽台上的赫因加魯大使佛凱魯給看了個清楚，他詭異的笑著，似乎這兩個少年，就是那個"教授"所製造出來的傑作…



威爾柯斯山上的鳥人



深夜裡，教團的僧人傳訊給在西邊調查的莉緹亞，說是緊急召回，要她明天就動身回總部。當和尚第二天早上起床，發現莉緹亞已經上路了，心裡正在掙扎要不要去幫助她的時候，在村口卻看見了一個大大的棺材，和尚趕忙上前問個清楚，才知道只是一個被害的僧人。接下來和尚到了酒館遇見了波庫斯和卡斯多，原來兩人被莉緹亞恐嚇，再跟去就要叫老爺炒他們魷魚，所以兩人只好在此喝酒。和尚大罵兩人一頓，便擔心地帶著他們一起去找莉緹亞…







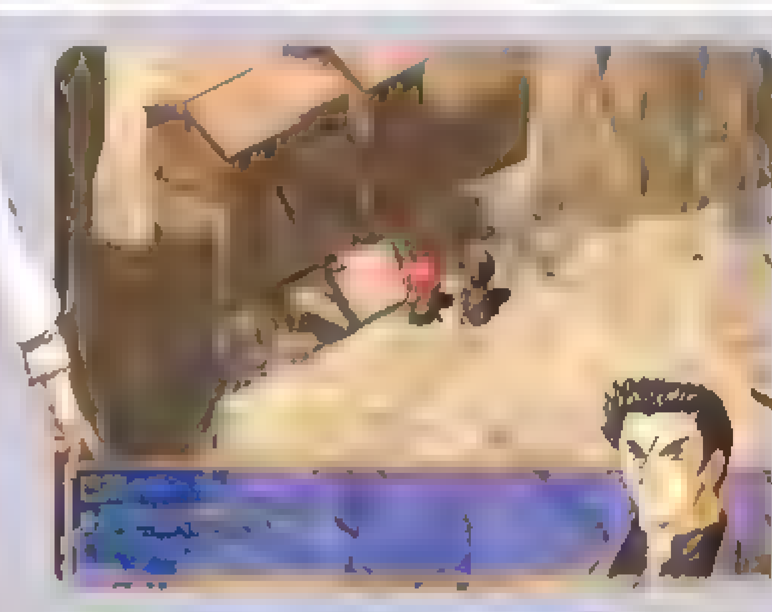
在山道終於追上了莉緹亞，於是四人一起穿過威爾柯斯山西部山道，最後也順利的打死了鷹魔人。正在思考為什麼這種上古時代留下的怪物，直到今日才開始攻擊人的時候，卻看見那鷹人身上出現一陣白光。在那光中，鷹人化成了帝國軍的兵士，眾人又驚又懼，但也不知到底是怎樣一回事，還是趕緊趕路回帝都要緊。

銀十字軍碉堡





優妮做了個夢，夢中她還是個小女孩，被她的阿姨妮娜帶著，並想起了妮娜為著保全優妮的性命而犧牲了自己…優妮醒來，發現自己在醫護室裡面躺著，而巴茲就在一旁照料著她。巴茲認為，這次的事件根本就是伯爵為了引發民衆的抗議聲浪所做的行動，優妮和她的夥伴們根本就是伯爵的一支犧牲打…為了引出百姓的憤怒用的。但是優妮當然不這麼認為，所以優妮就決定要去金巴爾峽谷的西北方，去銀十字軍碉堡找伯爵問個清楚。巴茲不放心她自己去，於是就跟她一起同行。



經過金巴爾山東部，經金巴爾山山腹往北穿過了金巴爾山的兩人，順利地找到銀十字軍的秘密碉堡。但是很奇怪的，這地方看起來一個人也沒有，優妮遂逕自走入內室。沒想到伯爵人已走，卻留下許多凶惡的怪物要兩人解決。霎時衝出三位鐵甲武士以及三名暗殺者向

觸犯禁忌之蛇



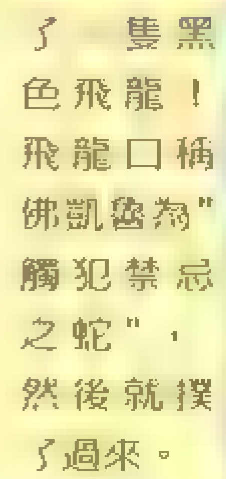


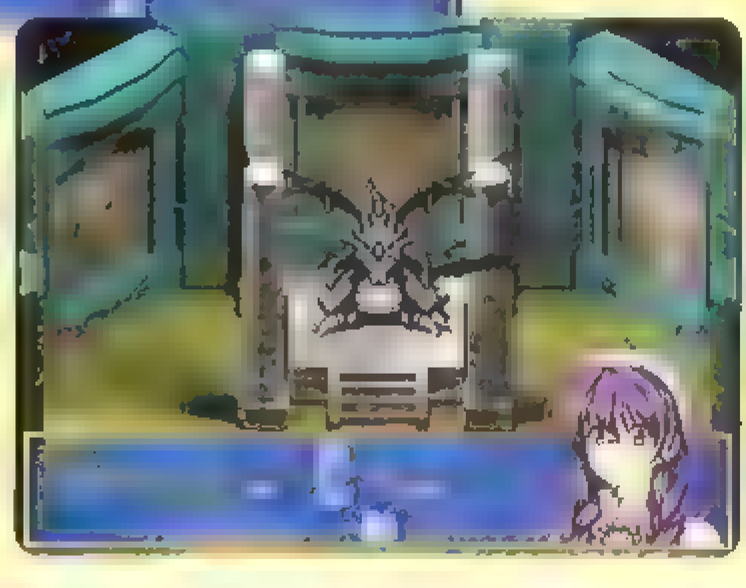
這頭，莉緹亞也終於回到了帝都的羅特斯教團總部，在大殿上大僧正帶來了兩人，原來就是大使佛凱魯以及他的親衛隊長蘭。大僧正要莉緹亞帶兩人去金巴爾峽谷的礦山第三坑道，於是莉緹亞就與蘭兩人一隊，向著金巴爾山出發了。從帝都出發，穿過金巴爾山東部，從金巴爾山山腹往西就到了金巴爾礦山，穿過金巴爾礦山的坑道之後，佛凱魯、蘭、以及莉緹亞就出現在遺跡的石壁畫裡面。原來這礦坑不是用來開採礦藏的，是用來挖掘古文明遺跡的…莉緹亞向著佛凱魯和蘭解說了歷史…接下來繼續往裡面走，走過金巴爾礦山遺跡到了一個類似祭壇的所在。這個地方好像不歡迎佛凱魯似地，發出強烈的敵意，祭壇上也同時出現了一隻黑色飛龍！飛龍口稱佛凱魯為"觸犯禁忌之蛇"，然後就撲了過來。











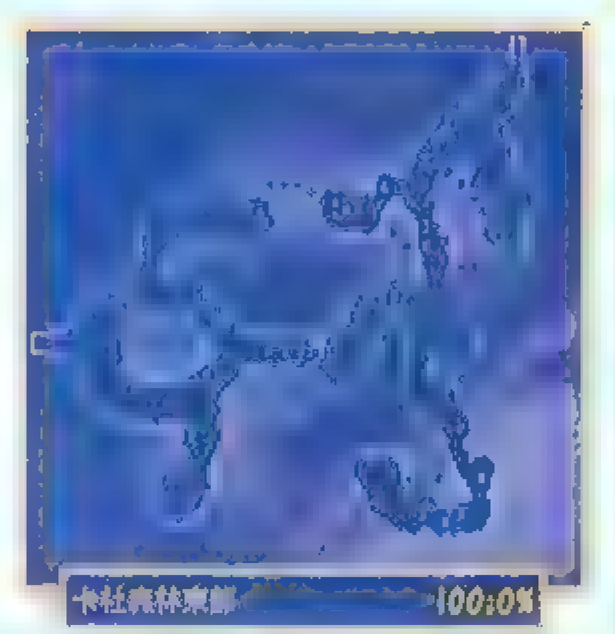
兩人襲來…兩人解決之後，巴茲冷言冷語的嘲弄著優妮對伯爵的信賴，優妮情何以堪，突然那些被打倒在地上的鐵甲武士動了動，變成了兩隻鳥魔人，而兩人身邊，又不知何時多了兩隻鳥魔人…被強敵團團圍住的時候，只聽見有一人說"把身體蹲低"！登時整個石室裡充滿著閃光和雷電…兩人起身，只看見所有的鳥魔人都被消滅了，此時一斗篷男子走了過來，巴茲正想道謝，也想問問他到底是誰，但是他卻不多說，祇說自己是個路過的賞金獵人而已…

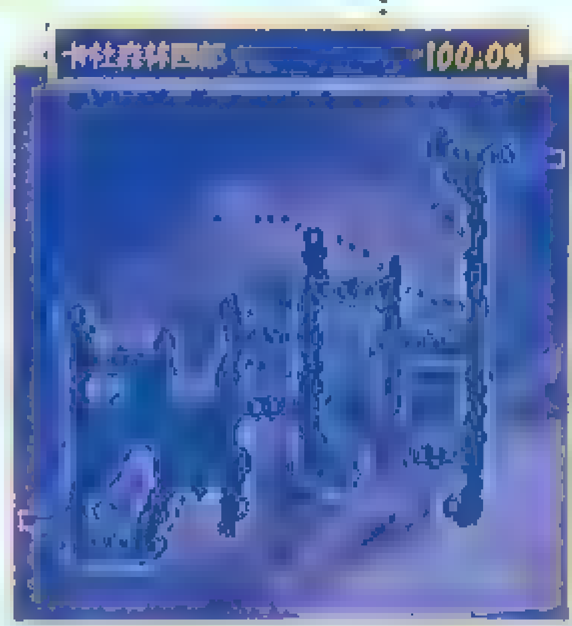


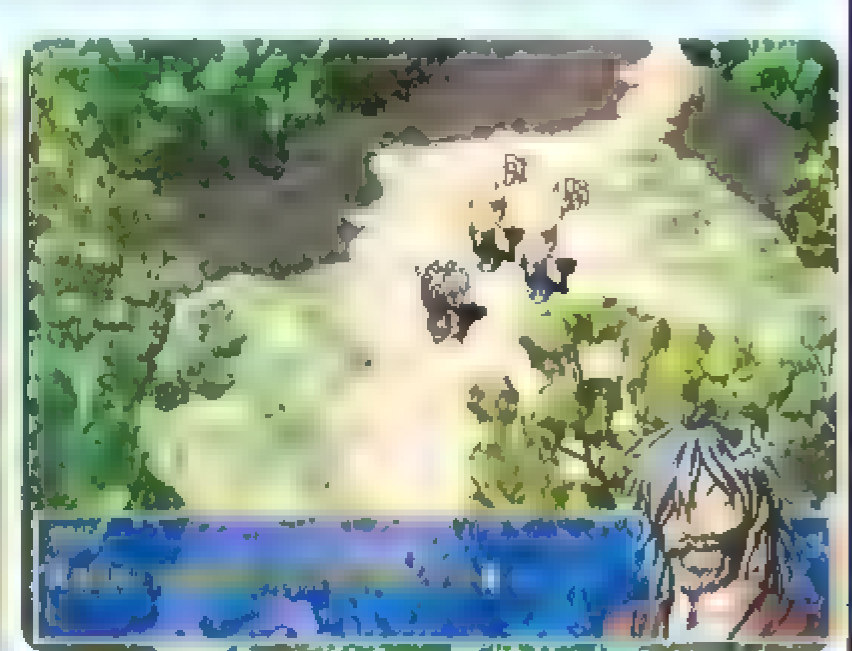




幻象山谷的秘密研究所



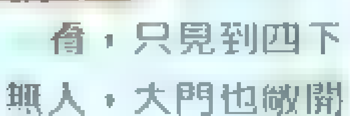


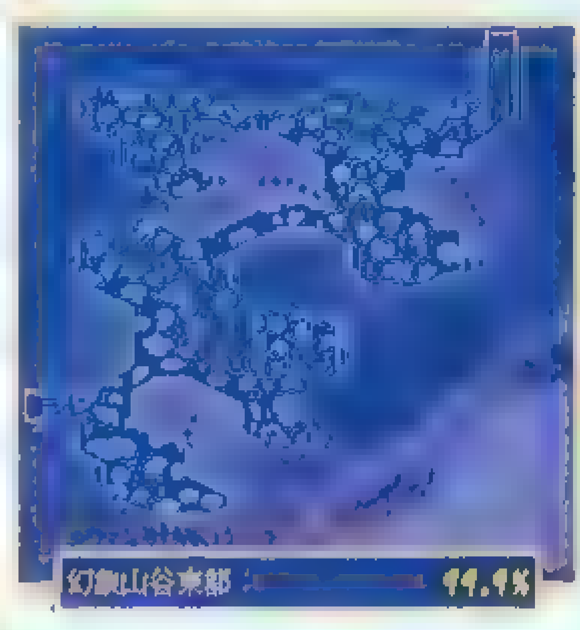


將飛龍解決之後，佛凱爾似乎很滿意地回去了，留下莉緹亞一個人沉思那句"觸犯禁忌之蛇"的真意。這時候，那位和莉緹亞一起冒險的和尚對於在威爾柯斯山上所遇見的騰人變化事件疑惑不解，於是帶著莉緹亞的哼哈二僕一起去查訪…三人打算穿過卡杜森林，去到一個位於幻象山谷前面的村莊。穿過山谷，才知道那村已然被毀，和尚相當驚訝為何怪物數目多到如此程度，竟然可以毀壞一整個村莊，一定是日積月累不停的增生，才有如此的光景。三人遂捨小村繼續前行，往幻象山谷而去。

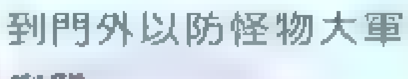
穿過幻象山谷，三人來到了一個巨大的房子前面，看看設施，似乎是什麼頗有文化的人住在這裡。和尚心覺不妙，這絕對是有什麼人在操縱的陰謀，也許是他們在製造怪物也說不一定。和尚往前面看了看，只見到四下無人，大門也敞開著。再往前走，卻看見一個綠髮的青年人走了出來，青年說這地方已經是他先預約的，而他自己則是大名鼎鼎的賞金獵人凱因。兩人說著便感覺不妙，於是先退到門外以防怪物大軍來襲。



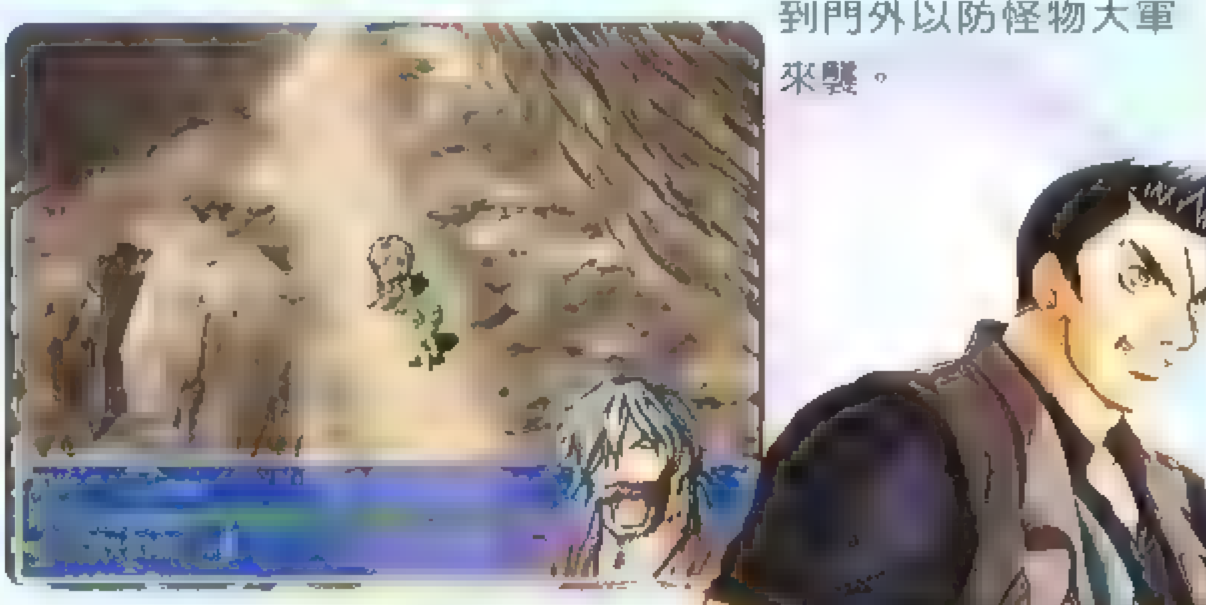












追擊布拉斯

在帝都，佛凱爾大使正和蘭說話。他們說到赫因加魯皇帝杭恩的病情，並且蘭質疑佛凱爾行事有待商榷。其實佛凱爾所做這一切，包含這個假象的和平，都是為著一個東西--傳說中的生命之樹。正說到一半，洛金斯提督出來報告佛凱爾親善儀式的事，此時半空中卻出現了那個紅髮的布拉斯並用他的劍刺向佛凱爾，洛金斯提督眼見不妙趕緊過來擋下了這一劍…蘭向前去欲與其爭戰，布拉斯向後跳開想用瞬間移動卻又失敗…於是布拉斯向著城鎮的方向快速逃逸，蘭則急呼衛士封鎖城門，不要讓布拉斯逃走了。布拉斯衝出了禁城，卻在城外撞倒了莉緹亞，帶著士兵衝出來的蘭遇見了莉緹亞，於是兩人便一起追擊布拉斯。





此時在帝都城後方的廢墟前，和尚正和凱因吵得不可開交，凱因認為和尚壞他好事，和尚則認定凱因沒事尋他開心，兩人邊走邊打，竟然打到了帝都的廢墟前。凱因心念一轉，決定利用和尚一伙，大家一起組隊往前搜尋所要探訪的標的。正說著就衝來一人，不是別人，正是布拉斯。布拉斯衝進廢墟裡面，後面跟著就是莉緹亞和蘭的人馬。和尚見了莉緹亞，當場瞎掰說凱因是他的兒子。於是眾人集結一起追逐布拉斯，在廢墟裡面亂竄，布拉斯被逼到牆腳邊，牆外是大海，情勢危急。眾人白刃相見過後，布拉斯被打敗還一邊嚎叫著"如果我可以使用力量的話，你們這些人…"。正當蘭要逮捕布拉斯的時候，突然在身後出現了一名黑衣人，黑衣人說他是一個不願意布拉斯被捕的人所差遣來救他的，黑衣人一瞬間發出強烈的閃光，就在大家頭暈目眩的時候，布拉斯已經被救走。



亞克格里布大殺神威



晚間的森林裡面，優妮和巴茲以及那個發出強勁魔法救他們性命的斗篷客在火堆前說話。巴茲欲問斗篷客來歷，優妮卻以不願意揭穿別人傷疤為由，不准巴茲問東問西。等到巴茲去小解後，斗篷客和優妮說到他的名字叫做雅克，正在進行一場探索命運之旅。正說到細節時，巴茲卻在前面河邊發現了一名傷者。傷者說自己是從前方的亞克格里布市來的，那裡被盜賊襲擊，相當的慘重。雅克一聽就要去救人，但是巴茲卻以當地兵力重大，盜賊必是很強為由阻止其前去。但雅克不理這些，打算自己一人面對所有帝國軍和盜賊。

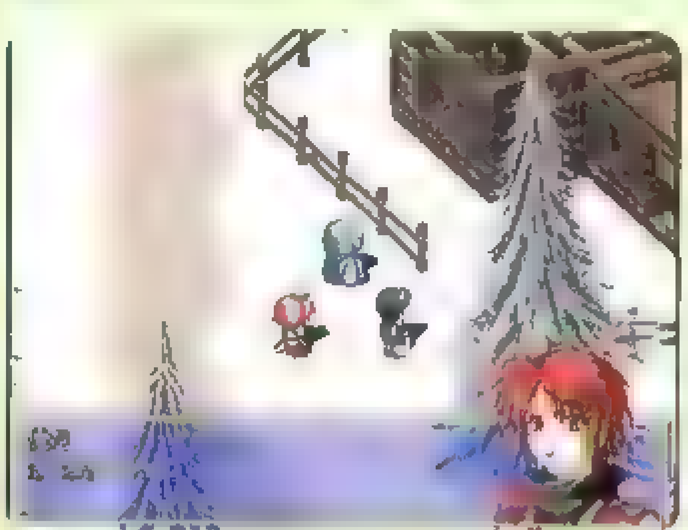


熬不過雅克前去的信念，於是三人便一起行動。從白袍森林的中心點出發，往北走出森林

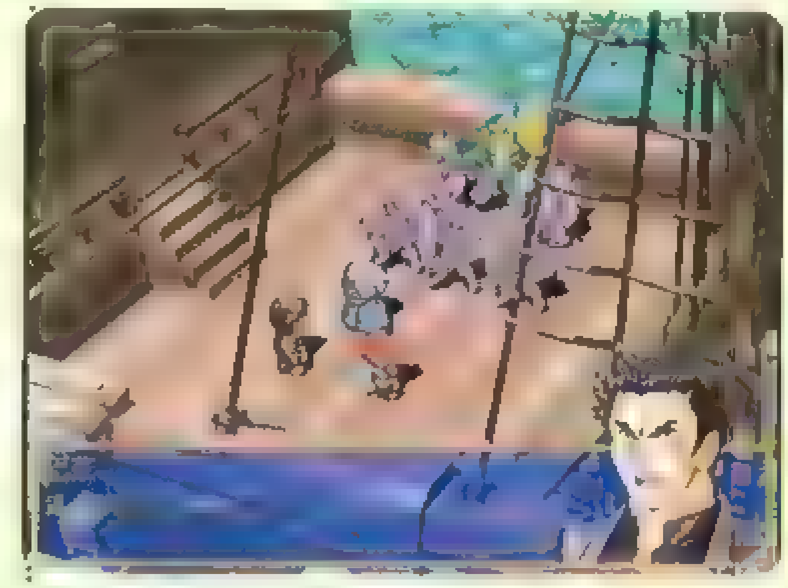


遠征奧德賽II～永恆的小夜曲
攻略白皮書

就可以到達亞克格里布市。在亞克格里布，二人看見了一幅毀滅的光景，巴茲說道"這是銀十字軍幹的！"，但是優妮卻不是很相信。雅克想了一個主意，那就是直接襲擊銀十字軍的主指揮官，然後令其四散，這裡的人民和守軍才會有希望生存。而那些軍隊多半會在哪裡？應該是在港口。於是四人穿過亞克格里布的市區，向港口而去。



在港口擺倒六名鐵甲武士之後，上到船上便遇見了銀十字軍強襲部隊司令官——畢卡。畢卡很跩的告訴大家，要給他們一點獎勵 。剛剛說完 ，就變身成藍色的鷹人，這隻鷹人非常的強勁，需小心應付。待擺倒之後，雅克卻說要離開這裡，有什麼獎賞的話，就讓巴茲和優妮拿去捐給這個城市作重建基金。說到一些有關



於革命理念的問題，巴茲和優妮就又吵了起來。兩人正吵鬧的時候，卻從後面傳來呼喊雅克的聲音，而且還喊他"雅克大人"，一看是一名類似僕人的中年人衝了上船。雅克一看，就喊他為瑟夫，這人說自己是奉了霍金斯大人的命令來到這裡找他，又說到帝都將有大事發生…

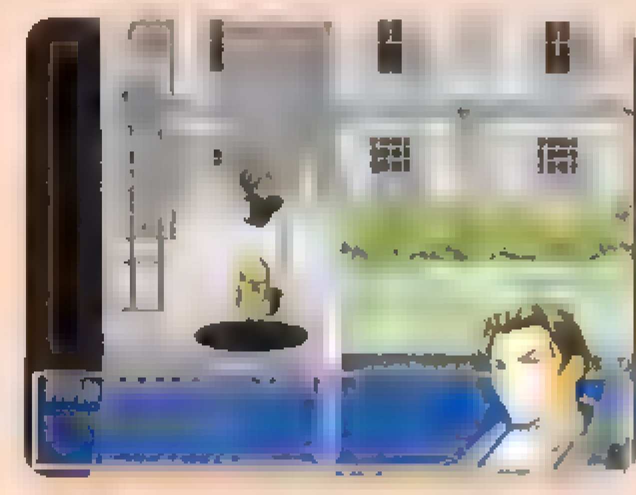
銀色十字軍與帝都之戰

數日後，由波爾托伯爵所率領的銀色十字軍，就向著帝都開拔，他們打算血洗帝都…銀十字軍勢如破竹，早就將市街攻破，羅特斯教團將市民們安置在月光城堡之內，卡隆皇帝則是準備了避難船，打算和銀十字軍做長期抗戰。德爾特利亞可說是陷入空前的危機，然而此時卡隆皇帝的王座前面，出現了梭賽利亞地方將軍——雷歐。雷歐表明自己所帶來的梭賽利亞地方部隊，願意投入此場戰爭，但是卡隆皇帝卻表示那只是一部分的護衛軍，根本不夠。說著，



月光騎士團的洛金斯提督就走了進來，洛金斯就是為了保護敵國大使，還有拉斯殺傷的帝國軍提督，現在國難當前，他拼死也要出來指揮戰陣。

這時站在月光城堡高處的大使佛凱爾，卻對整個情況很高興。此時一黑衣人走了進來，交給了佛凱爾一個秘密的東西，佛凱爾問那黑衣人有關諾斯威爾的事，黑衣人報告了亞克和巴茲等人的戰績，並且說這種威力，很可能是"光之御子"所為。黑衣人走後，佛凱爾表示要去地下神殿，因為前些日子到這裡來時有很多的警衛，現在國家正在打仗，一定連任何警備都沒有。



佛凱爾和蘭來到神殿的大門前面，打開了神殿地下書庫的大門。這是封印已久，有關於古代留下的大智慧所存放的所在，為了杭恩殿下，佛凱爾要來此找尋"生命之樹"的線索。進入神殿就遇見金屬做成的守護者，全身發出紅光，還有警告的聲音。但是佛凱爾並不懼

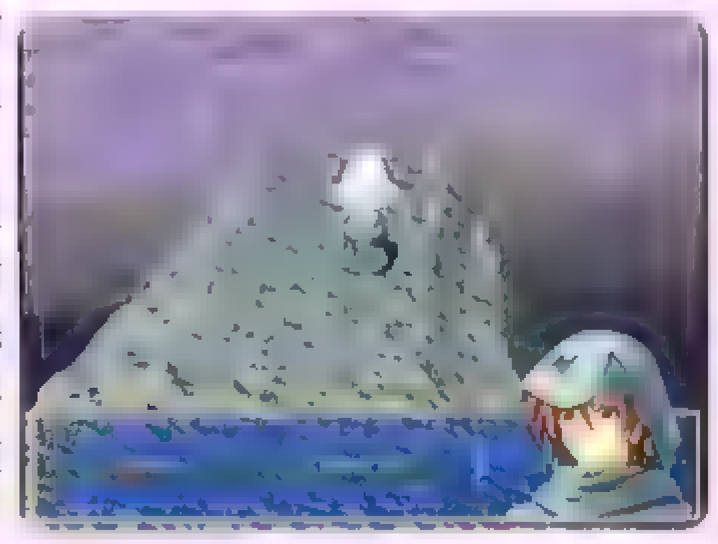


怕，雙手一張就放出一陣黑雷，將那守衛像打個稀爛。佛凱爾走了進去，但是蘭卻覺得自己好像成了一個可怕計畫的幫兇…



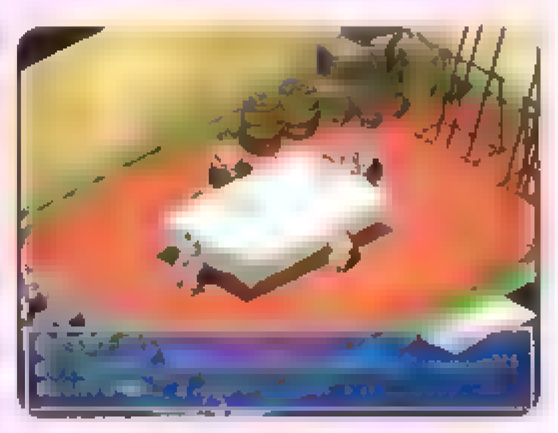
席魯巴的末日

雅克站在山頂上，向著一個叫做"阿米"的存在說話。半空中浮現一個年輕女子的魂魄，看來就是阿米。雅克說他就是因為阿米，所以才活到而今…巴茲和優妮從後面趕上，但是雅克卻一臉心事地要離開他倆，優妮說什麼也要跟上去，巴茲只好也跟著一起同行…



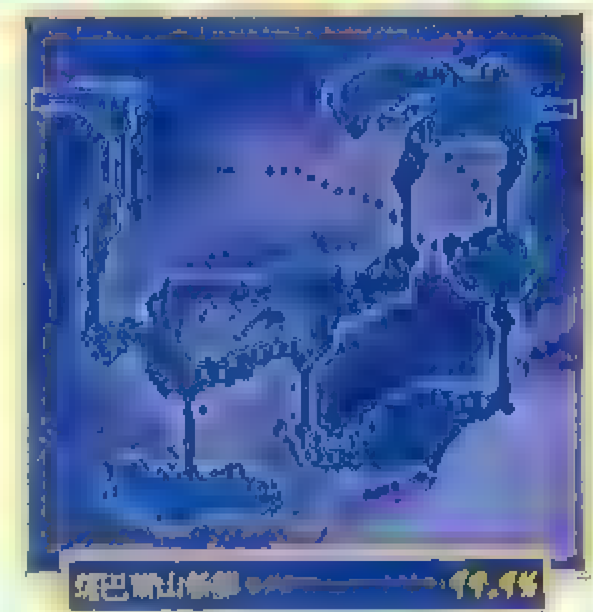
銀十字軍雖然因為奇襲而取得先機，但是因為統兵如神的洛金斯提督重回戰線，而不得不趨於守勢，攻擊也漸漸緩下來。在銀十字軍主帥波爾托伯爵的軍帳裡面，斥候來報帝國軍目前已經呈左右包抄形式，朝向烏洛森林南方前進。這一招是要將銀十字軍困在森林之內，於是當下波爾多下了指令，全軍突圍撤退！但是這時候卻有兩人走進帳幕來，打斷了波爾托伯爵的說話，那就是紅髮的布拉斯以及銀髮的席魯巴。

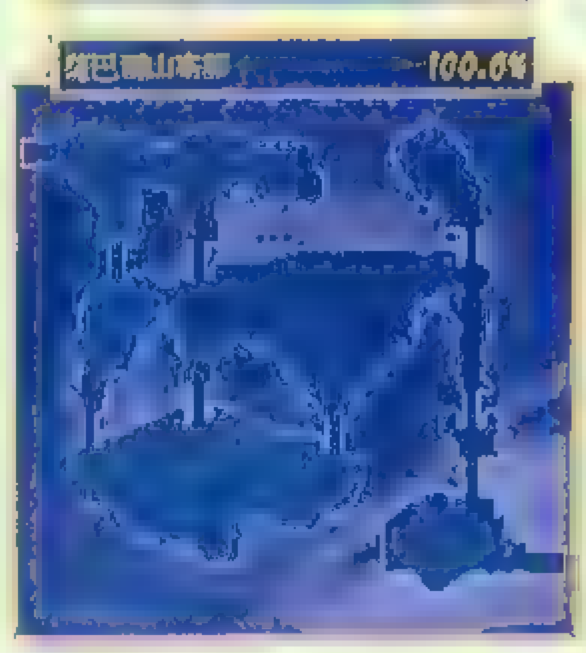
布拉斯打算兩人殺進帝國軍內部，但是席魯巴卻認為必須撤退，於是當下決定照常撤退，布拉斯和席魯巴去引開帝國軍的注意力，以方便銀十字軍離開。布拉斯表示席魯巴不給面子，但是席魯巴卻說這是"教授"的意思。



布拉斯和席魯巴兩人來到帝國軍面前，布拉斯又想把眼前所有人全部殺光光。正準備大幹一場時，卻從後方擠上來一個人，正是雅克。雅克自稱是路過的賞金獵人，布拉斯衝上去想將雅克打倒，卻被雅克一招打倒在地。布拉斯驚訝無比，席魯巴卻說"那男人的戰鬥力不在我們之下，布拉斯，你隨本隊撤退吧"，又說如果不除掉雅克，一定會成為伯爵大人計畫的絆腳石，這就由他來就行了…兩人手持兵刃比拼氣勢，一動也不動。席魯巴覺得和雅克感覺好像相當的熟悉，這時候優妮和巴茲兩人從後面出來，見兩人不動如山的樣子，都倒抽一口冷氣。優妮則是看出他們之間的殺氣，只有一瞬間的機會，所以兩人都在等待最佳出手時機，這個戰鬥只需要一擊，因為兩方的戰鬥能力都太高…一陣白光過後，席魯巴倒於地上…

光之御子雅克之死





果然贗品還是有極限的"。佛凱爾這麼說。探子來報告佛凱爾有關"亞里曼"(布拉斯和席魯巴就是所謂的亞里曼，是一種生化複製人)失手被雅克所擒的消息，明天帝國軍就要對席魯巴進行學術研究。至於銀十字軍，已經越過威斯登國境逃去了。對於雅克(光之御子)的身分，佛凱爾也囑咐多加小心。

這時，在中庭裡面，雅克卻帶著席魯巴出現在此。雅克看著四周，喃喃說到"應該就在此相見吧？"果不其然有一人走了出來，就是之前和尚在幻象山谷所遇見的綠髮青年凱因。雅克和凱因似是舊識，但是卻驚人的聽見了雅克要凱因把席魯巴救走的事。原來雅克因為一個叫做梅蒂的女人，有過很多傷心的往事。就在兩人話家常的時候，席魯巴卻突然拿出武器，往雅克背心刺去！這一下可刺穿了雅克，雅克當場倒地，席魯巴則逃離了現場。

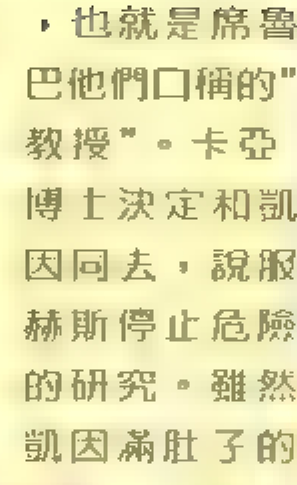


為了追捕殺害雅克的席魯巴，帝國軍組織了一支緊急追蹤部隊，從烏洛森林南方穿過邊界而去。這部隊不是由正規軍組成，而是由傭兵的優妮和巴茲所組成。兩人在營部裡面領了命令，就追將出來。穿過薩巴爾山高低兩部後，在一處高地的懸崖邊上發現了席魯巴。席魯巴滿臉驚惶，彷若驚弓之鳥一般。巴茲上前要殺席魯巴，但是優妮卻對這樣的席魯巴生出憐憫來，竟然擋在席魯巴身前，不准巴茲傷害他。巴茲高聲的叫優妮認識戰爭殘酷的本質，他一定要取席魯巴的性命。正當巴茲靠近的時候，優妮竟然抱著席魯巴，從懸崖邊上跳了下去！夕陽西下，只剩下巴茲一人的身影，在那裡悔恨不已。

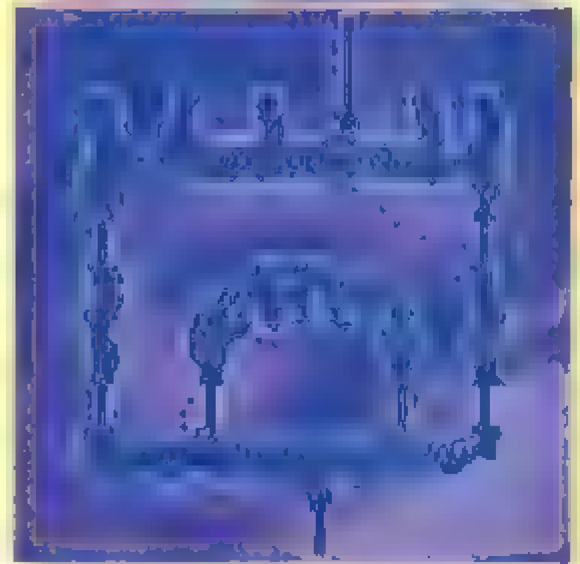
赫斯研究所



在帝都 個研究室裡面，卡亞博士正在聽取從凱因那裡來的調查報告。凱因說到有關於在幻象山谷裡面的研究所不斷放出怪物的事實，以及雅克之死。博士說到光之御子雅克的死，可能是某種不幸要發生了，博士指出，那在幻象山谷裡面做研究的，就是赫斯，也就是席魯巴他們口稱的"教授"。卡亞博士決定和凱因同去，說服赫斯停止危險的研究。雖然凱因滿肚子的不願意，也只好和他一起出發…兩人走出研究室穿過廣場時，卻看見和尚從後面跟來，一副鬼鬼祟祟的模樣。凱因發現和尚跟來，正要發飆時，教授卻請和尚加入一起去。莉緹亞聽見他們說話，也好奇地要一起去…四人穿過威爾柯斯山東部、南部，然後經過卡杜森林、幻象山谷(真是有夠遠)終於到了幻象山谷後面的赫斯研究所。

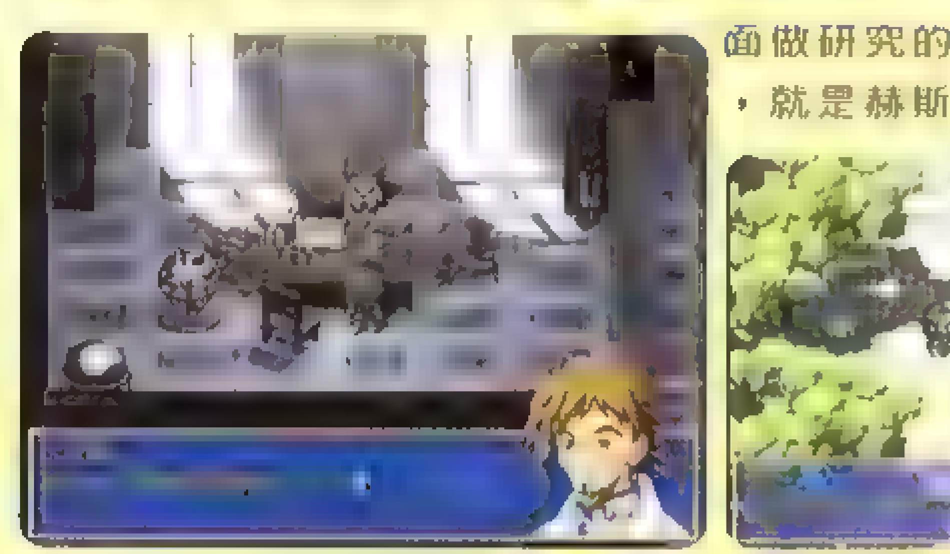






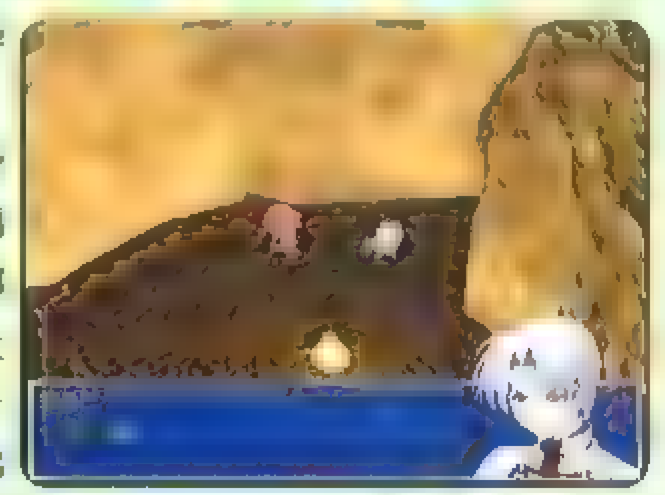
到了研究所前，卻發現有一個人站在那裡，定睛一看，原來是布拉斯，布拉斯直挺挺地站著，似乎什麼都沒看見，四人正奇怪的時候，那布拉斯卻走了過來。走過來的布拉斯突然狂叫，全身冒出火炎地打過來，博士卻怪赫斯製造了一堆難以





通往一樣的門

赫斯的回憶裡，他當席魯巴是自己的愛子，赫斯在創造席魯巴之後，讓他投靠了伯爵和銀色十字軍，赫斯也一直相信，席魯巴就是引導自己的光芒。赫斯的回憶接著席魯巴的夢，當席魯巴醒來的時候，他和優妮正在山洞裡，席魯巴相當害怕，但是優妮安慰著他，就這樣過了一晚。隔天一大早優妮和席魯巴出發，發現此地已經是梭賽利亞境內，兩人要往前尋找過夜的地方和食物，但是席魯巴卻不願意與優妮同行。巴茲下到崖下，看見優妮和席魯巴昨夜待過的山洞，巴茲已經料到他們兩人要往何處去…

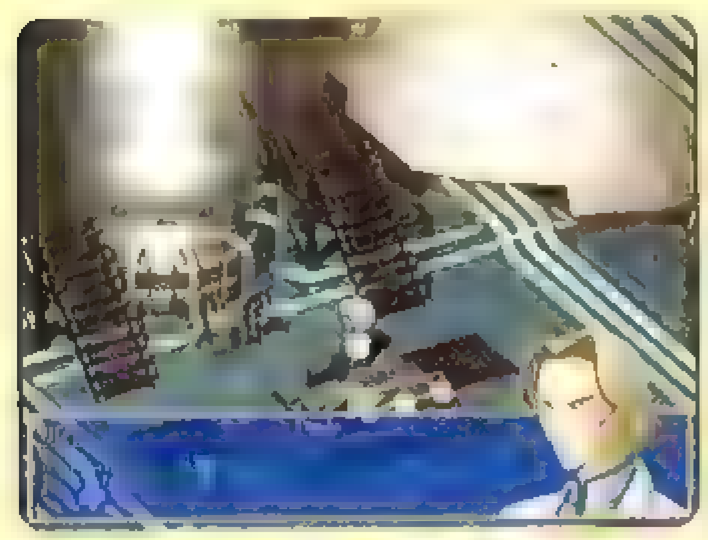


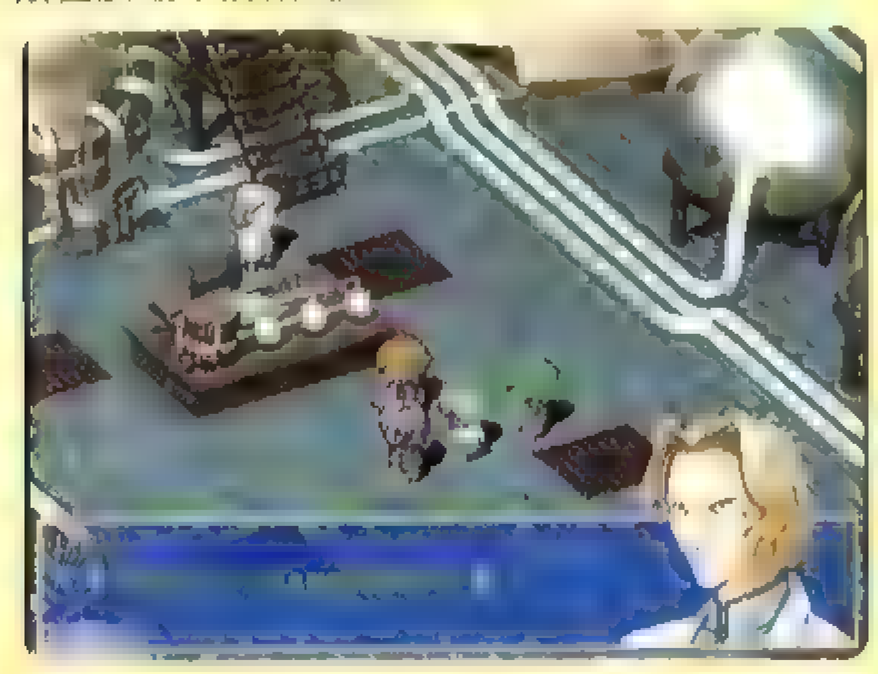
此時的帝都，佛凱魯問蘭穿著裝備要上哪去，蘭說要去支援威斯登的銀十字軍討伐隊，佛凱魯卻不以為然，然而蘭已經看得太多，不願意繼續與佛凱魯同行，佛凱魯則是想到計畫接近完成，也無所謂蘭這種角色，於是蘭離開了佛凱魯，投入了帝國軍組成的銀十字軍討伐軍團。

銀十字軍以城為要塞，以無辜民眾為牆，叫帝國軍久攻不下，好生苦惱。蘭走了進去，表明要去做最危險的突破任務。帝國軍的指揮官在沒有選擇之下只好同意這麼做，於是蘭率領小隊人馬衝入了敵陣…初步攻下城門之後，蘭卻斥退自己的夥伴，自己一人進入城中，想要刺殺對方主帥。

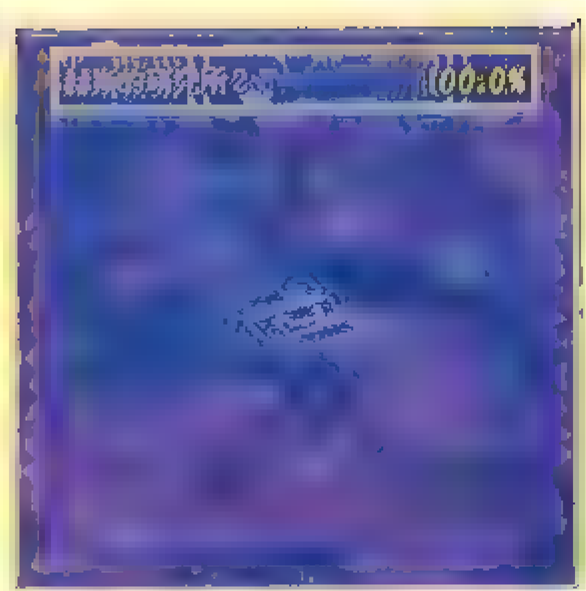


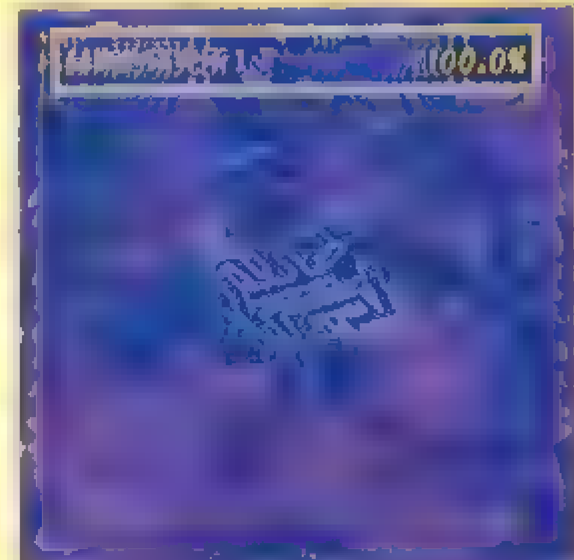
控制的東西出來，原來赫斯教授是卡亞博士的學生。打倒布拉斯之後，布拉斯很喪氣的喃喃唸著自己已經被教授列為廢棄物，然後就負氣衝出了研究所。大家一時也不知該如何說，只有繼續往裡面穿過赫斯研究所，找赫斯位於地下的研究室吧！





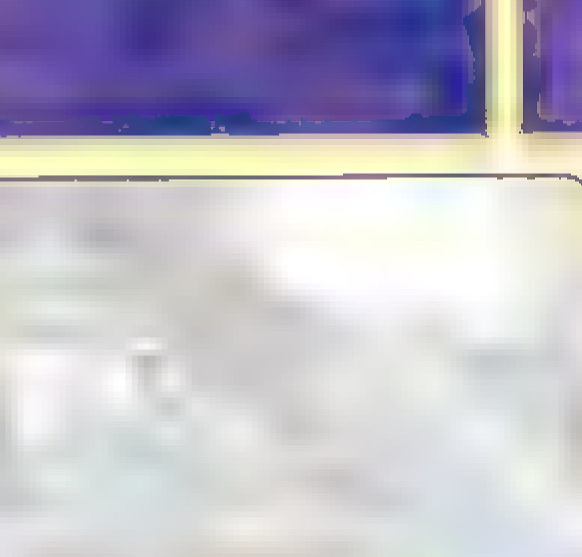








找到赫斯之後，卡亞與其辯論其所作所為，原來赫斯所創造的怪物是根據”遺因子覺醒理論”所創出來的，其理論是將實驗品的內在潛力導出，然後增幅變成超強的魔物。據赫斯所言，這是在某日，他接到一封署名是”基因之蛇”的信，之後就開始了這種研究。說完了這一切，赫斯就啓動了後面的大試管，試管放出亮光，赫斯就在光中消失了身影。

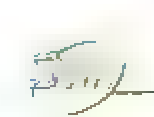


佛凱魯大現原形

此時在內城，只見到伯爵慌慌張張的衝進來，喊著赫斯教授，伯爵質問赫斯為何將城內警備抽走？赫斯卻說是奉了一個人的命令。伯爵身後傳來聲音，說自己就是下命令的人，一看正是佛凱魯。佛凱魯早已經收買了赫斯教授以及所有伯爵身邊的人，伯爵造反和一切的舉動，都是佛凱魯的棋。伯爵發現這點已經太晚，被佛凱魯施以法術，瞬間化為一個”亞里曼”。當兩人正在慶賀教授研究成功的時候，蘭卻走了進來，正當蘭想問些什麼的時候，佛凱魯卻說自己擔任大使的任務已經結束，在這裡和蘭分開。說完話，三人就用時空傳送術離開了現場。



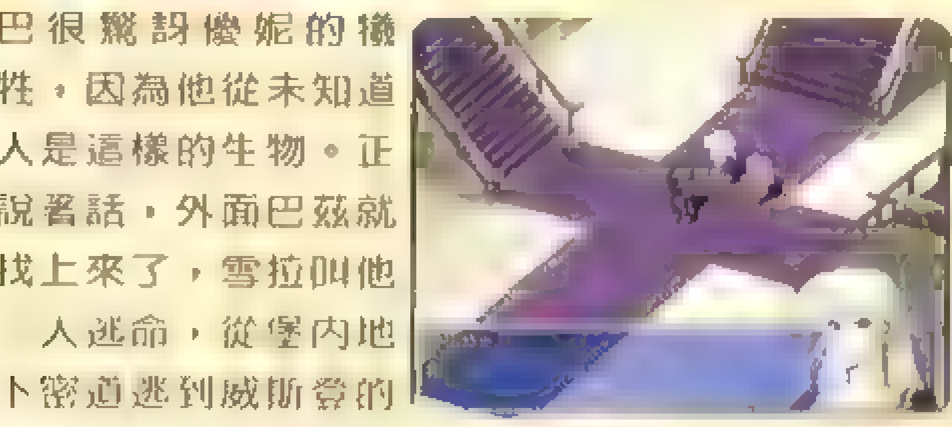
這個時候在一個花園中，一名叫做雪拉的高貴婦人和其隨從正在散步，優妮和不支倒地的席魯巴隱藏在樹叢裡，優妮表明自己和席魯巴要借地方休息，雪拉便請兩人到城內一憩。蘭決定繼續追蹤佛凱魯和教授以及銀十字軍殘黨的蹤跡，佛凱魯公然叛變赫因加魯和德爾特利亞兩個國家，而且還迅速取得了銀十字軍的領導權，一切都變化得太快。蘭知道這一去必定是凶多吉少，但是自己在佛凱魯身邊卻沒阻止他的行為，蘭也十分自責。走出帝都的蘭遇見了莉緹亞，莉緹亞又很粘人的一定要跟隨蘭前去，於是兩人穿過威爾村斯山東西部，到修提那村調查有關銀色十字軍的下落…



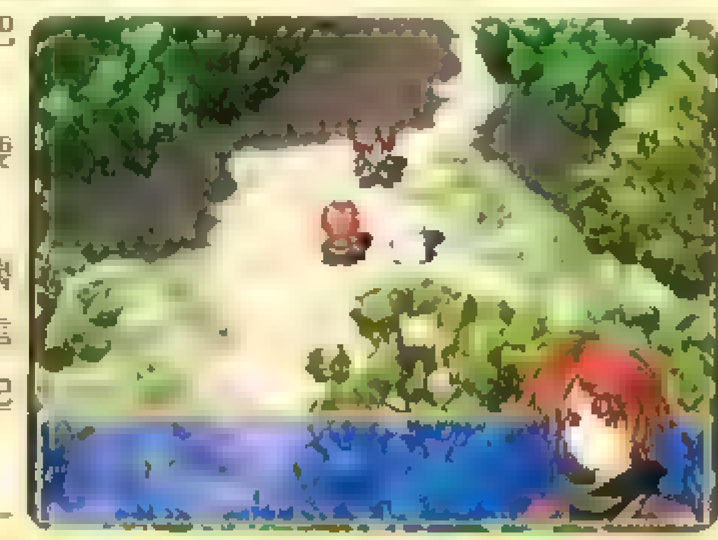
千里迢迢的巴茲

巴茲繼續找著優妮和席魯巴，現在他正往梭賽利亞的領主城堡而去。在堡內的優妮非常擔心已經昏睡好幾天的席魯巴，卻突然看見席魯巴跳下床，全身發出紅光。優妮見狀卻挺身而上，全身力氣都被席魯巴吸了過去，席魯巴很驚訝優妮的犧牲，因為他從未知道人是這樣的生物。正說著話，外面巴茲就找上來了，雪拉叫他人逃命，從堡內地下密道逃到威斯登的境內。





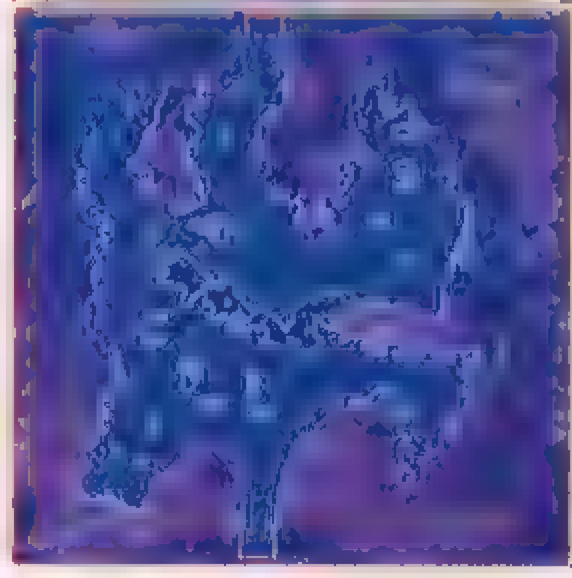
優妮和席魯巴走出了地道，兩人正說著體己話的時候，布拉斯卻出現了，瘋狂的布拉斯出手襲來，兩人只好被迫應戰。另一方面，在山頂上的佛凱魯和赫斯教授，以及被變成亞里曼的伯爵卻進行著一個儀式，一個把傳說中不死王伊佐魯德喚醒的可怕儀式。巴茲在破爛的小村遇見了席魯巴，知道優妮有危險的事，但是很快的席魯巴就昏過去了，為了知道優妮的下落，巴茲只好把席魯巴抬進房裡照料。這個時候門外卻有一群士兵在叫囂，叫巴茲把席魯巴交出來，但是巴茲為了要知道優妮下落，怎可能交出席魯巴？於是又和這些士兵打了起來。



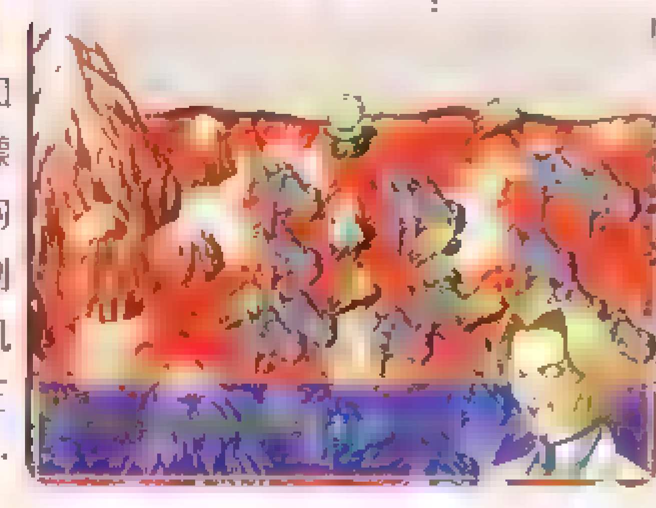
優妮做了一個漆黑的夢，夢裡面的聲音不斷提醒她，她是多麼的自私，不管是誰都被她利用，席魯巴是，妮娜阿姨也是…

血之月

在威爾斯某處山頭，只看見教授狂叫著，前方的地上倒了許多士兵的屍體，後方卻站著那個由伯爵變成的亞里曼。從那之後，銀十字軍的五百名殘兵就像煙霧一般消失了，凱因與和尚在馬格那克聖堂院前討論著這樣的事。對於波爾多伯爵的事情，和尚非常了解，正在讓凱因疑心的時候，卻發現天色一下子變得好暗…



回頭一看，卻只見到月亮像血一樣的紅，連天都染上了這樣的殷紅…此時在威斯登西北的沙漠邊上，蘭和莉緹亞也見到了這樣的異象，必定是佛凱魯！佛凱魯一定在那月亮的正下方，做些什麼詭異的陰謀…

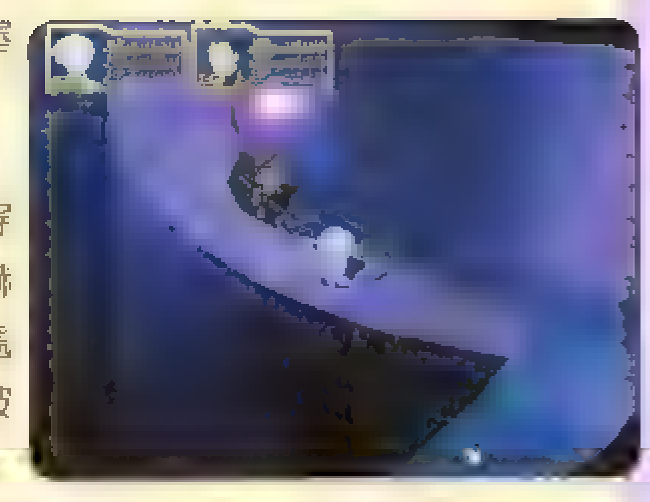


於是兩人就穿過威斯登沙漠，從威斯登沙漠南部、北部、最北部，就到了伊佐魯德的祭壇。

蘭和莉緹亞到了之後，從馬格那克聖堂院前面出發的凱因與和尚，也穿過了沙漠，往同一個方向去。蘭看那月亮大得異常，不似真正的月亮，這時凱因與和尚這一組也到了這裡，兩方會合往那月亮下方去，因為那裡正在進行不死王伊佐魯德的儀式！到了那月的下方，只見遍地白花，赫斯教授卻站在中間。赫斯教授喃喃的說著，花是人的生命，人的生命很渺小…。大家正懷疑的時候，從後方飄浮飛至的佛凱魯卻說"他瘋了，像以前那個一樣瘋掉了"。原來佛凱魯的用心，就是想要把生命之樹據為己有，然後將世界倒置，整個人類的歷史重來一次。佛凱魯用手一張，出現了那個由伯爵變成的亞里曼，亞里曼伸出手中的紅光刀，將赫斯教授斬於刀下。由伯爵變成的亞里曼被佛凱魯稱做哥魯多，佛凱魯要哥魯多做最後測試，這最終測試就是戰鬥…

沒想到擊敗哥魯多之後，佛凱魯卻很高興的讓哥魯多繼續變化，哥魯多全身發出火炎，要以更強的力量將我方四人擊倒，要吸收四人的生命能源。但是正準備出招時，卻看到另外一邊衝進來一個紅色影子，是布拉

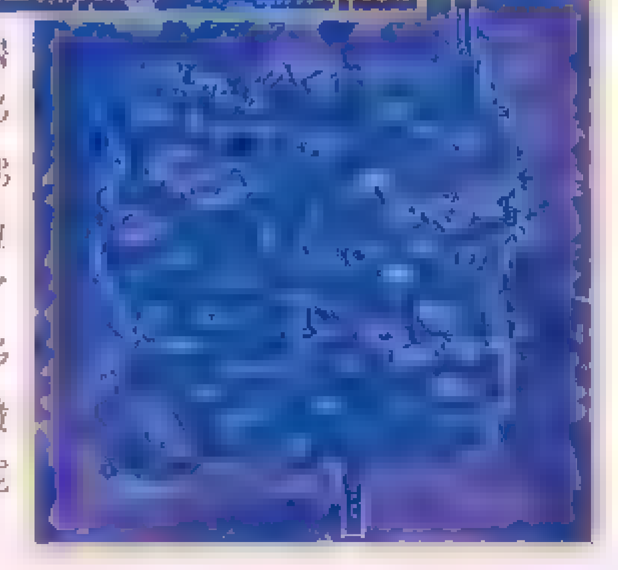
席魯巴在樹林的小屋中醒來，巴茲進來，提醒她要去救優妮。於是兩人出發再度穿過幻象山谷，通過赫斯研究所，往最深處的地下研究室去找被布拉斯擄走的優妮。



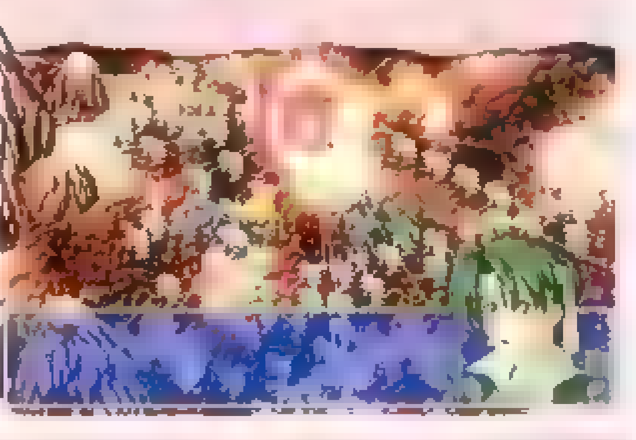
巴茲和席魯巴進入了研究所，看見發狂的布拉斯正要對優妮不利，優妮一見席魯巴，就想衝過來，只是被布拉斯一拳擊倒。兩人看這情形，就與布拉斯大打出手…布拉斯再度被打敗，狂叫著又跑了出去，優妮與席魯巴緊緊抱在一起，卻讓巴茲像是個局外人一樣…



斯！布拉斯將他的刀插進了哥魯多的身體，哥魯多當場形神俱滅…佛凱魯大為震驚，立刻瞬間移動離開了現場。打倒哥魯多的布拉斯更加發狂，看著教授的屍體就笑著告訴他，他殺掉哥魯多，他不是廢物！但是教授已經死亡，沒有任何反應。布拉斯崩潰地想到唯一解決的問題就是席魯巴，布拉斯全身也冒出強烈的火炎…凱因眼見布拉斯變化甚怪，也不知該如何是好。就在布拉斯放出最大能量的一瞬間，從外面射進來數道熾紅狂焰劍的劍光！這劍招是雅克的絕技，布拉斯立刻就被打倒在地，凱因以為是雅克，但是走進來的卻是席魯巴，席魯巴身後跟著優妮，布拉斯則是想要衝上去。



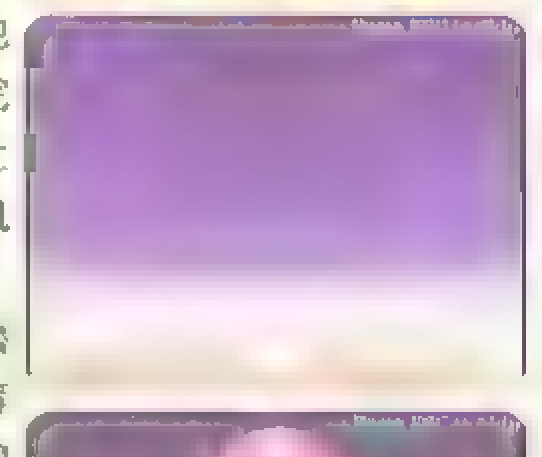




生命之樹

此時空中卻傳來佛凱魯的聲音，他說"約束之刻就是現在！"頓時布拉斯與席魯巴化作兩顆種子，飛向高空。但是席魯巴卻掉了下來，佛凱魯說"失去了一具，沒辦法，走吧，率領我去向紅月！"。當布拉斯化為的種子飛向紅色月亮的時候，地上卻隆起，長出一棵高可參天的生命之樹！佛凱魯從空中降下，說他的目的已經完成…說完之後就要大家追他上去，然後就飛走了。凱因把席魯巴托給優妮，優妮在一邊照顧席魯巴，但是這時候凱因等人卻被更多的敵人包圍，一波接著一波。眾人眼見這樣不是辦法，就決議要上生命之樹裡面去。凱因打算一個人對付那些怪物，讓眾人進去生命之樹裡面。這強的凱因，這回想必是犧牲了…

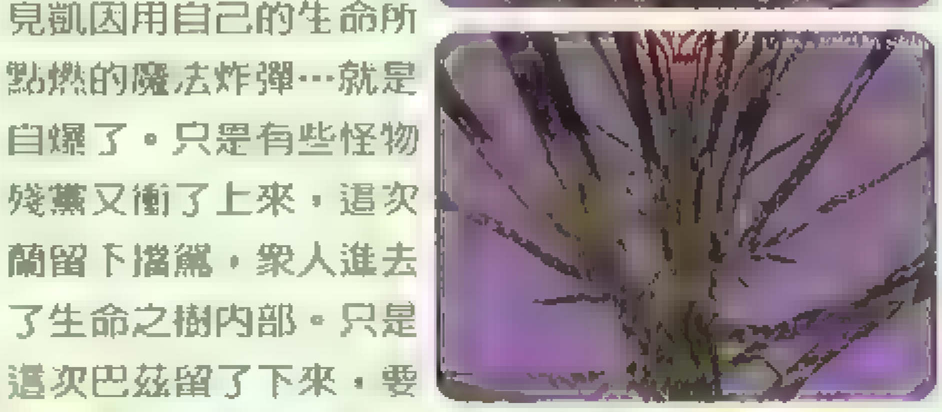








巴茲使用斧頭將生命之樹打開一個小洞，待大家要進入時，卻看見凱因用自己的生命所點燃的魔法炸彈…就是自爆了。只是有些怪物殘黨又衝了上來，這次蘭留下擋駕，眾人進去了生命之樹內部。只是這次巴茲留了下來，要與凱因一同作戰，於是進入生命之樹裡面的夥伴就只剩下莉緹亞、和尚、席魯巴和優妮四人…





遠征奧德賽II～永恆的小夜曲

白皮書

佛凱魯－基因之蛇

四人衝上生命之樹的最頂端，找到了佛凱魯，和尚劈頭就問佛凱魯究竟居心何在？佛凱魯說，這是為了要達到某種”更新”，因為過去人類做了錯誤的抉擇，所以他要讓大家再選擇一次。和尚直斥其為三流革命家，不屑他所說的話，和尚說佛凱魯和波爾多都是一丘之貉，但是佛凱魯卻說他並不期望可以從思想或者一些很表面上的東西來改變人類，他所要做的乃是更深入的，就是人種的革新！他要人類改變自己的身體，追上所謂的”神明”…說這話時，佛凱爾被生命之樹所竄生的枝芽包覆在內，他繼續說道：「因為生命有限，所以理想易逝，因為生命有限，所以睿智難得！只有超越人類的界線，超越不死的生命，不消逝的睿智、不退去的理想…我就要在這裡完成我的夢想！」

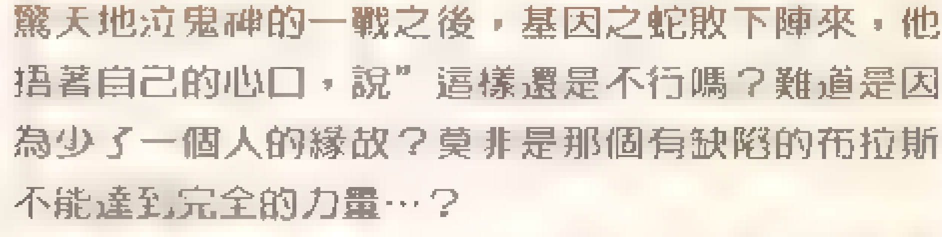








說完這話，佛凱魯就變成了一隻巨大、醜惡的蛇向著四人張牙舞爪，和尚說佛凱魯就是”基因之蛇”，這時只有一件事好做，那就是解決牠！經過驚天地泣鬼神的一戰之後，基因之蛇敗下陣來，他摀著自己的心口，說”這樣還是不行嗎？難道是因為少了一個人的緣故？莫非是那個有缺陷的布拉斯不能達到完全的力量…？



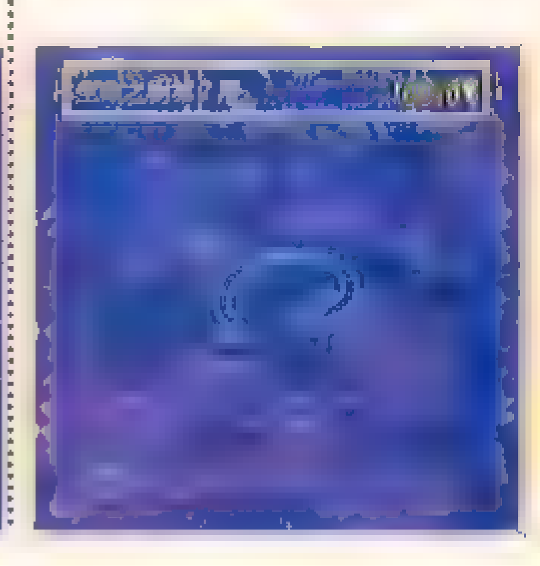
基因之蛇正在強烈震動時，卻出現一個聲音「非也，我可不是有缺陷的！」這聲音是誰？正是布拉斯。這布拉斯在基因之蛇的體內，基因之蛇相當痛苦，想要努力的將布拉斯溶化。布拉斯一瞬間與基因之蛇合一，狂叫著要殺死席魯巴…生命之樹發出強烈的撕裂聲音，看起來好像快要倒了，基因之蛇叫著布拉斯，要布拉斯滾出來，但是布拉斯的聲音卻漸漸蓋過了佛凱魯的聲音…閃光過後，布拉斯竟然幻化成為五只大魔龍，向所有人襲來！



這一戰是世界上最強烈的戰鬥，也是人對於神秘力量的最大反擊。和尚使出”祕奧義昇華武神拳”，不惜自己的生命來攻擊魔龍，莉緹亞則不斷的幫助恢復體力，萬一和尚不支，就立刻使用「癒魂術」來讓他完全復活。魔龍因為地利之便，每一回合起碼會回復一兩百點的生命值，所以眾人別使用攻擊全員的魔法，使用單點突破的「十字光術」和對付一縱列的「七彩死光」來集中攻擊力，將魔龍一只只的打死…雖然如此，魔龍還是會使出五種屬性的最強烈魔法，加上毒、麻痺、沉默、遺忘、詛咒等等各種附加狀態，讓大家手忙腳亂，解不甚解，如果這時候有多帶「治癒之花」，就好了！

不管如何，邪不勝正。五頭魔龍布拉斯還是被四人以生命使出的絕招擊倒，但是那生命之樹也開始枯萎…這時蘭和巴茲銷了出來，還沒來得及寒喧，只見那已死的魔龍身上飄出一顆赤紅的火球，往高空飛去。當紅球飛去，生命之樹的柱子就開始龜裂，遠方的紅色月亮也現出一個大洞，似乎有什麼要從那裡面噴發出來。這時莉緹亞卻說起八年前的那場戰爭，也出現了像今天一樣的現象，那就是開啓異世界之門，由奧濱之書，巴比洛尼卡的力量所開啓的異世界之門！







闇之獅子席魯巴的決斷

大家正在懊惱，這也許就是世界末日，但是卻又沒有任何方法。但是席魯巴卻站了出來，望著那紅色月亮說"我也許可以解決問題"。他說他就是所謂的闇之御子，被創造出來的生物"亞里曼"，只要他放出他所有的力量，應該可以消滅這樣的情況。但是大家卻認為在這樣一棵快要倒的樹上面使出這樣的力量，恐怕不很妥當，但是席魯巴沒有任何選擇，只有毅然決然的犧牲自己。



席魯巴知道，雅克之所以救他，就是為了讓他在這樣的時候犧牲自己。優妮不捨席魯巴，但是席魯巴卻告訴優妮，他一定會回來找她的！席魯巴化作一道閃光，眾人在遙遠的所在看見這樣的閃光，優妮心碎了。在白色的光中，席魯巴漸漸消逝，一切都結束了…

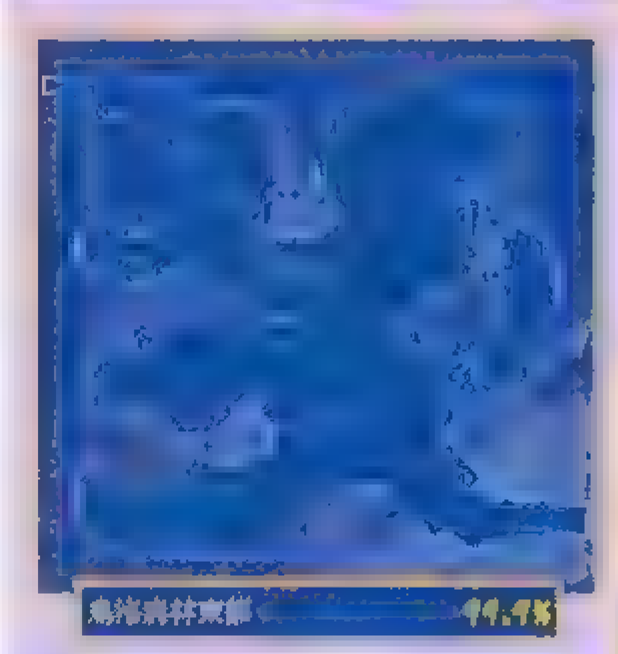
太陽從遠方的山頭出現，天上依稀看的見繁星點點，大家都各自有自己的想法。人類到頭來還是在生命的洪流中掙扎…僅以人的意志要達到隨心所欲的境界，簡直是癡人說夢。即使如此，人類除了拼命活下去以外，別無它法。生命會尋找自己的出路，這也是人的天性。眾人解決了這樣的危機之後，還是要過日子，還是要一樣的結束自己的生命…巴茲望著那個一直凝視的優妮，心裡百感交集，卻一句話也說不出來。優妮想著席魯巴，看著這片他用生命保護的星空，漆黑的星空卻突然畫出一顆流星，好像在附和著優妮的所思所想，向著永遠而去…



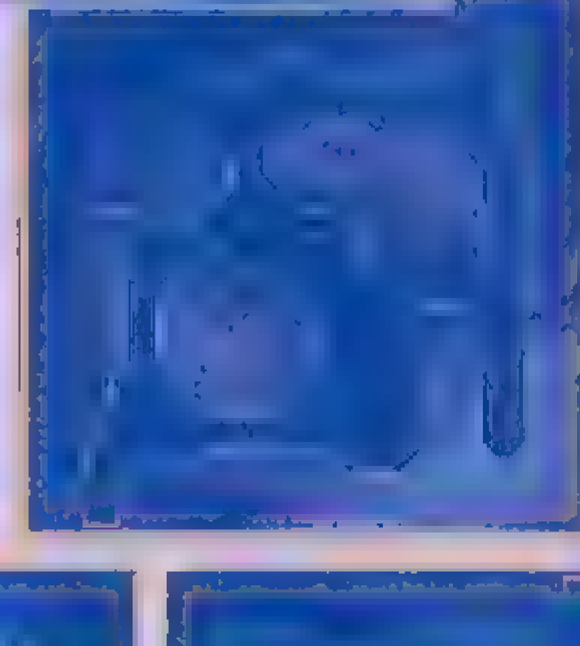
在沙漠的邊緣，迪恩和凱因還有艾琳聊起這樣的事，凱因不想當拯救世界兩次的英雄，但是迪恩卻叫他注意一下蕾卡的感情。反正大家都當凱因死了，凱因也樂得輕鬆。凱因不願意與迪恩和艾琳同去，指教他回去報告霍夫曼大人詳情，要是到了帝都，更別說有關於他的事。迪恩和艾琳走後，凱因卻說「怎樣，你都看見了吧，雅克？這次的事件結束了，不…也許是下一個事件的開始呢？」凱因離開了，雅克到底死了沒有呢，這就留給觀衆自己去猜吧！(結果到最後，我還是不知道和尚到底叫什麼名字)

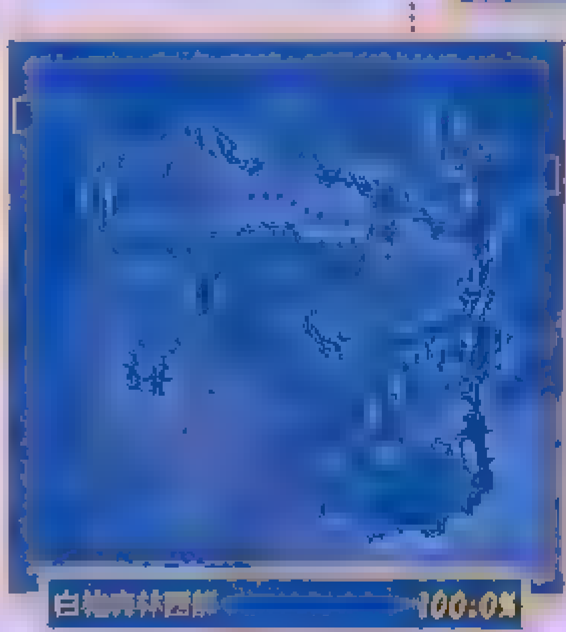


後　記



這款遊戲是一款以劇情為重的RPG遊戲，戰鬥特效和SD小人物動畫以及人物插畫的工夫都是上等的，執行的流暢度也很夠。只是重複使用的迷宮有點煩人，少了許多機關的樂趣是美中不足。筆者強烈建議玩家多多購買"白地圖"來使用，因為大部分迷宮起碼都要走上兩次，如果沒有白地圖，玩起來就頗累人了！







另外有一個迷宮是筆者玩完整款遊戲所有劇情也沒有用到的迷宮，大概是拿什麼奇怪寶物的所在吧？因為不在劇情內，所以在此附上給玩家做參考。



Arthur's Knights

CHAPTER I : ORIGINS OF EXCALIBUR

圓桌武士

紅龍騎士傳說

◎[illegible]

過關時數 40

圓桌武士是一款中古時代背景的冒險遊戲，在現今冒險遊戲已日漸稀少的市面上，有如此內涵的作品出現，可說是玩家之福。不過由於沒有語音及字幕的輔助，且文化及語言上的隔閡，相信還是有不少玩家為之卻步；因此筆者特地將遊戲的攻略過程詳錄如下，讓有興趣的讀者可以試試。



首先跟老者福克（Foulqe）談話，要求聽紅龍騎士（Bradwen）的故事。福克（Foulqe）告訴你說故事有兩種，並詢問你對哪一種比較有興趣。在你的身後有兩本書，遊戲將會依據你所選的書而有不同的過程。紅色的書代表武士（Bradwen，the Celt），而白色的書代表的是騎士（Paladin）。將你想要進行的部分交給福克（Foulqe），故事就展開了……

下面就第一部紅皮書進行說明。



經過一段片頭動畫的敘述後，來到路西斯村莊（Lucius Villa.）前。在門口可遇到一個撒克遜（Saxon）戰士，走到他面前按空白鍵後便可進行戰鬥。打敗他後你的劍也應聲而斷，為了取代斷劍，走到倒下去的撒克遜戰士旁邊，按空白鍵拿起了他的斧頭。

進入村莊後沿著道路繼續往前走，將會在村莊中央的大樹旁遇到第二個撒克遜戰士，這次使用剛剛撿起來的斧頭來戰鬥〔圖01〕。擊敗他後在右邊的牆上撿起牆邊的鐵棒，轉身走到對面的牆右方的一個方形木塊處〔圖02〕，使用鐵棒將木塊移開，可以發現一條隱密的地下通道。沿著通道來到地窖跟倖存者交談所需要的話題，然後離開路西斯村莊（Lucius Villa.），騎馬沿著村外的道路前進。


圖01


圖02

雖然會遇到很多條岔路，不過除了通往山丘上城堡的道路外，其他的道路都會被障礙物封住。回到城堡後，在門口與跟厄根（Urgan）交談，並且使用撒克遜（Saxon）話題，他便會讓你進入城堡內。進入後沿著道路往前走，會來到城堡正中央的皇宮，進入皇宮內跟父親卡範那（Cadfannan）交談，在使用撒克遜（Saxon）話題交談後可以取得一封信，在使用信來交談後可得話題葛恩（Corwyn）。

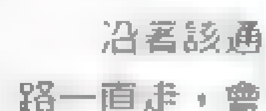
走出皇宮沿著道路繞到皇宮後方，找到門上有紅龍到正躲在此處睡覺的葛恩（Corwyn），對他使用信件話題，可以得到一封信。

現在可以離開城堡了，上馬後沿著紅土的道路來到聖喬治（hill St George）山丘（原先的路障將會消失）。山丘上可以找到諾維麗斯（Novelius），跟他談談關於撒克遜（Saxon）的事。將葛恩（Corwyn）的信交給他，會得到他的回答信。然後再回到城堡，把諾維麗斯（Novelius）的回答信告訴皇宮裡的卡範那（Cadfannan），將會得到新的話題雅典（Arden），出皇宮前別忘了把門邊的小盒子帶走。

出城門後再回來進皇宮，用雅典（Arden）話題詢問雅典（Arden）的位置，可以得到新的目的地，馬上離開城堡，上馬後使用目的地選單，前往雅典（Arden）。

到達雅典（Arden）後，沿著道路一直走會找到中央巨大的梅林樹（Merlin Tree），繞梅林樹一周 [illegible] 地方使用在關德琳（Gwen）房間拿到的箱子〔圖03〕，將會打開一條新的通路。


圖03

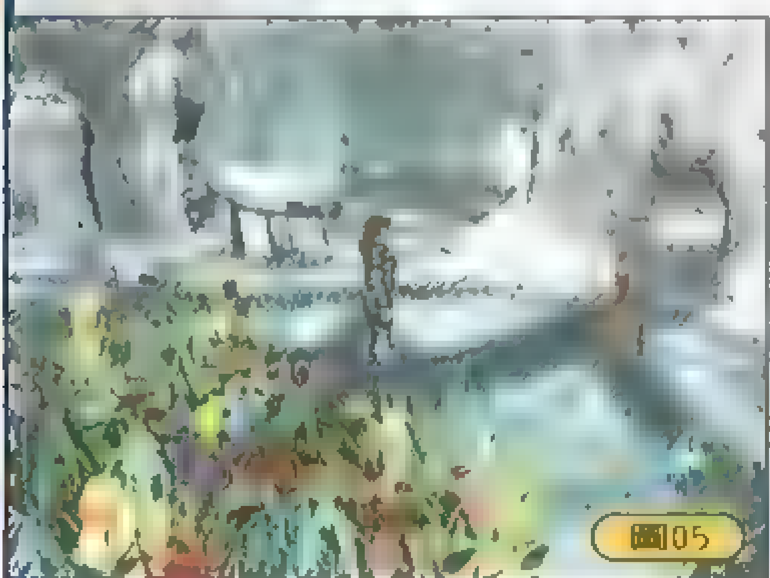


沿著該通路一直走，會來到一個湖，繞過湖邊走過石橋，來到湖中心的小桌子上，將離開城堡時取得的小盒子放上去〔圖04〕，可以得到原城堡的地點艾菲貝特斯王國（The Kingdom of Afrebates）。出雅典後上馬，使用目的地選單選擇艾菲貝特斯王國（The Kingdom of Afrebates）回去城堡。

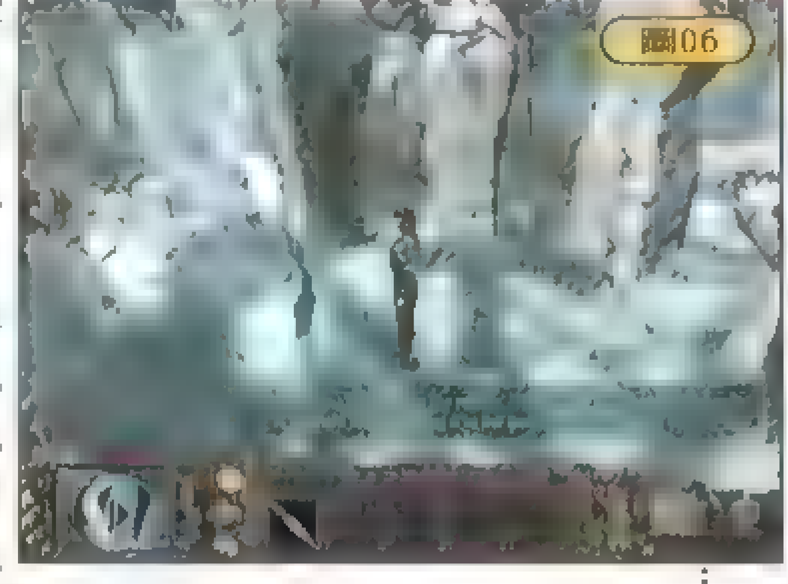

圖04

[illegible]

出城後回到雅典（Arden），將石頭使用在梅林樹洞前與花叢之間，這樣可以召喚出梅林〔圖05〕。跟梅林以藥草（herb）話題交談，詢問梅林如何取得藥草來挽救病重的父王，梅林告知藥草是妖精諾貝蒂那（Lebvella）的姊妹，需要諾貝蒂那（Lebvella）的幫忙才能取得這些位於另一世界的藥草。這時你會得到新的話題諾貝蒂那（Lebvella），再以剛剛得到的話題交談，詢問如何召喚妖精諾貝蒂那（Lebvella），可以得到藍石。


圖05

在三根石柱的中間使用藍石，可以召喚出諾貝蒂那（Lebvella）〔圖06〕，以藥草（herb）話題跟她詢問，這時你內心開始天人交戰，你可以直接選取紅色的光點，以威脅的方式取得藥草，或是選擇白色的光點用和平的方式與諾貝蒂那溝通；若選擇白色的光點，則諾貝蒂那會要你猜一個謎題，問完謎題後腳邊會出現一塊紅色的石頭，將一旁的紅色石頭撿起來交給諾貝蒂那（Lebvella）就可以解開謎題，才能取得諾貝蒂那的藥草。


圖06

得到藥草之後回到城堡，突然發現城裡變成由皮克特人（Picts）在駐守，跟守門的皮克特人交談，可以選擇戰鬥或是交談的方式來進門，若選擇交談的方式，只要以藥草（herb）話題交談就可以進入了。

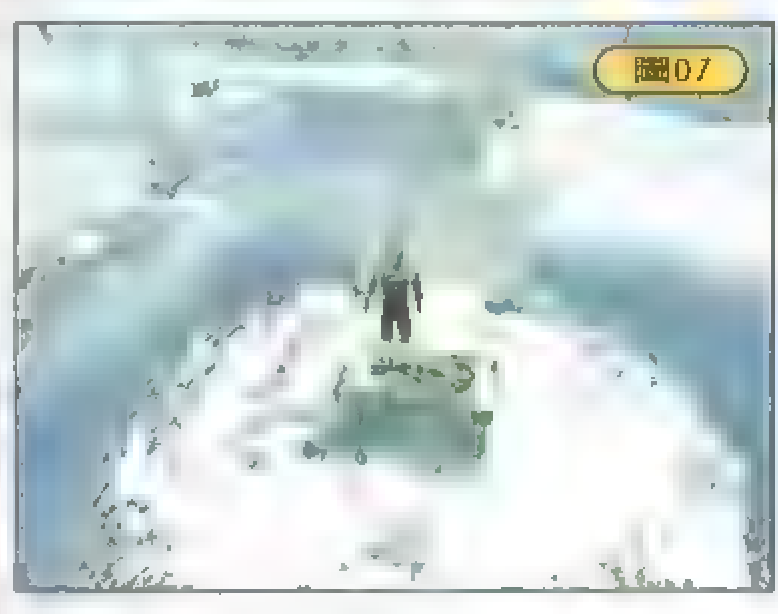
進入城門後回到皇宮與兄長摩根洛（Morganor）交談之後，發現一切為時已晚，父王已於昨夜過世，兄長怪罪於你太晚拿回藥草，要將你放逐，並告知在得知父王病逝後你的妻小已經連夜脫逃，你拿[illegible]的話題來詢問兄長妻[illegible]的下落，[illegible]

[illegible]回去收拾家當。

[illegible]到紅龍標誌的房子，發現妻小果然[illegible]

[illegible]有白色的記號，[illegible]對這些記號按[illegible]鈕，對著桌上的白色石頭動作，可以得到梅林[illegible]in）話題跟雅典（Arden）地點。或許妻子已經帶著小孩去找梅林處避難。

出城門來到梅林樹，向諾貝蒂那（Lebvella）詢問梅林的下落，她卻要求先幫他找回三顆珍珠。往右邊剛剛石柱消失的地方走去，沿著道路繞過湖邊，可以走過石橋後在湖中央的三個小島桌面上發現三顆珍珠〔圖07〕，取得後回到梅林樹旁，交給諾貝蒂那（Lebvella）。


圖07

然後到花叢間找尋梅林石，使用後跟梅林交談，詢問關德琳（Gwen）的下落，梅林告知關德琳（Gwen）已經到舅舅諾維麗斯（Novelius）所在的馬加弗尼亞（Magovenium）避難了。（進入第二片CD）


Quest 2

一開始會位於入口處，往前繞過岔路直穿過拱門，遇到岔路後往右走，到圓形廣場的入口處，衛兵不會讓你進入，除非你有教徒的記號。這時在右邊發現克勞地斯（Claudius），立刻跟他詢問關德琳（Gwen）與諾維麗斯（Novelius）的下落，得知關德琳還在廣場內，而諾維麗斯則失蹤了。他還提到只有擁有十字架（cross）才能進入馬加弗尼亞（Magovenium）而帶出十字架話題，再詢問十字架話題，會得知僧侶有十字架，但修道院都已關閉，只有找柯林斯（Cornelius）來試試看。

出了圓形廣場後直走右轉，遇到岔路後再左轉，可以看到正在撿拾藥草的瞎子柯林斯（Cornelius），跟柯林斯（Cornelius）詢問十字架與諾維麗斯（Novelius）的話題，他會借你十字架。回到圓形廣場後拿十字架給守衛看，他便會讓你進入圓形廣場中。

一進入圓形廣場後往左走，可以鍛造處拿到一個火鉗〔圖08〕，回到廣場入口右邊利用火鉗撿起熔岩溝裡


圖08

的鑰匙〔圖09〕，再繼續往右走打開入口，走下樓梯之後注意一下地面可以拿到一支鑰匙〔圖10〕，這可以用來打開你[illegible]下樓梯旁邊的第一個門〔圖11〕，進入之後可以發現諾維麗斯（Novelius）在裡面。

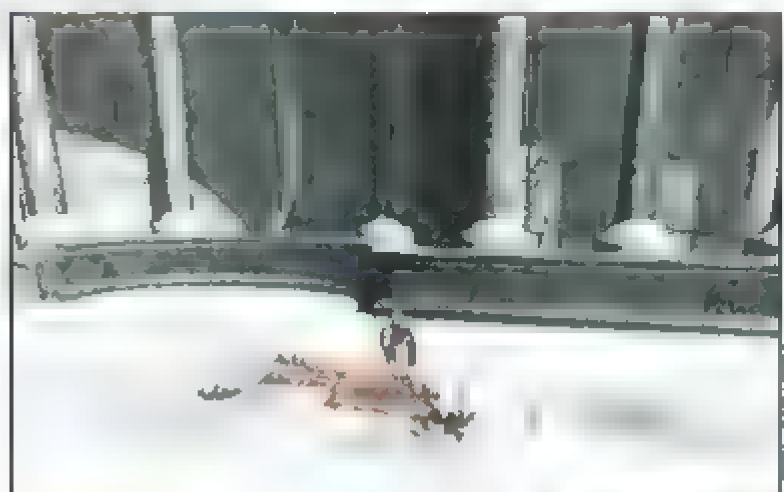


圖09

問他關德琳（Gwen）的下落，原來關德琳在已經被長有鳥翼的女巫殺死，兒子則被女巫帶走，這時得到話題女巫（Witch）。打破後方的木板，果然看到關德琳的遺骸。諾維麗斯（Novelius）要你去詢問梅林如何報仇，然後會得到新的移動位置雅典（Arden），便可以前往雅典了。



圖11

註：離開之前先回到圓形廣場的入口處，跟克勞地斯（Claudius）以[illegible]（[illegible]）[illegible]，會得到[illegible]之[illegible]。

走到梅林樹之後，跟梅林詢問關於關鍵字冬之巫女（Witch of Winter）的事情，他會告知只有海洋之杯（Cup of Seas）可以拆穿女巫的謊言，但在很早的時候就已經被巨人Galwitch偷走。之後他會打開前往黑石（Black Rock）的通道，進入通道來到黑石（Black Rock）後，你會遇到巨人Galwitch〔圖12〕，詢問他關於海洋之杯的下落（不用跟他打），他說他已經送給Nael妖精了，於是你得到Nael妖精的關鍵字。



圖12

回到梅林樹下跟梅林關於關鍵字[illegible]，他[illegible]



圖13

，在圓形廣場的入口處使用關鍵字鹽（Salt）跟克勞地斯（Claudius）要鹽。拿到鹽後回到梅林樹下，把剛剛拿到的鹽交給梅林，梅林法師會施展傳送術，將你送到Rhiannon Altar跟妖精Nael會面。

使用關鍵字海洋之杯（Cup of Seas）跟Nael要海洋之杯，Nael要求先去跟她的姊妹們打打招呼，才會給你海洋之杯，於是在附近找到四根雕有妖精面孔的石柱，對著它們按下動作鍵〔圖13〕，回到剛剛跟Nael交談的地方，再一次跟她交談，就會把海洋之杯交給你了。

回到Magovenium，進入圓形廣場，下樓梯之後跟一個農夫交談，會取得新的關鍵字隱士（Anachorite）。回到廣場上走上廣場中央平台的樓梯，跟台上的隱士（Anachorite）交談之後〔圖14〕，他會要求先用淨化自己，再回去跟農夫交談一次，這次使用隱士（Anachorite）關鍵字，會得到新的關鍵字鞭子（Whip）。

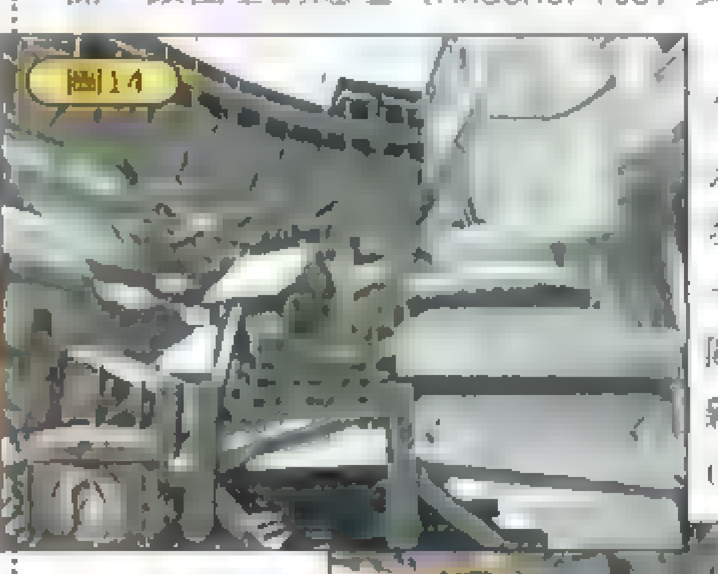


圖14

往平台後方上階梯，然後往左走，會在此遇到另[illegible]個人〔圖15〕，提出想要淨化自己的要求，用[illegible]這個關鍵字之後，他就會將鞭子交給你了。回到廣場中的平台上，在[illegible]

圖15



Quest 3

來到Avalon，下馬後前往巨人橋（Giant's bridge），會先經過一座水晶橋，左方可以撿拾一顆藍石，繼續往前走到一叢白花圃，在花圃前方會撿到第二顆藍石，來到花圃前面拿取一些花粉，面對花圃往右後方走會在石頭上看到一隻烏鴉，跟牠交談並且對牠使用花粉（圖16），便可以拿到下方最後一顆藍石，千萬不要採摘烏鴉旁邊的蘋果，吃下蘋果後主角會變豬而結束遊戲。至此一共拿到三顆藍石，記得通過白色花圃時再取一些花粉，巨人Galwitch將守住第二座橋，跟巨人打鬥只有死路一條，用任何話題跟他交談都無法通過，但會得到兩個新話題Avalon和Morgon。


圖16

來到花叢旁的河邊，對著魚兒按下動作鍵（使用花粉），這時會出現妖精（圖17），跟他談過每個關鍵字後，她會要求將三顆藍石交給她，並將葛恩（Corwyn）變成蘑菇。把藍石給她後找到入口處附近的水晶酒瓶（圖18），把裡面的東西喝下去，回到剛才的烏鴉處採黃蘋果，喝下藥水的你已經對蘋果的魔法免疫了；把蘋果送給巨人讓他變成豬（圖19），然後再去採一些花粉帶著，就可以通過巨人橋了。


圖17


圖19

經過巨人橋後來到第二座橋，會看見第一個妖精（圖20）。上前跟她交談然後送她一些花粉，她會以一個紅寶石作為謝禮，但卻不告訴你紅寶石的用途。接著去摸女巫旁邊發亮的石頭獲得石柱群（the circle of stone）的關鍵字，然後問妖精關於該關鍵字，最後來到妖精旁邊的橋，使用紅寶石通過，前往根源之塔（Tower of source）。


圖20

來到根源之塔（Tower of source），使用所有的關鍵字包括Maddog跟那裡的妖精交談。注意不要取走地板上的杯子，否則會被毒死；從入口處的橋右方開始數到第二座橋，過去後找到水晶號角並立刻吹動他（圖21），跟號角所引來的烏鴉交談，Morgon會給予你新的關鍵字春天（Spring）。


圖21

接下來到入口橋左方的橋上小島尋找在鳥型雕像上的杯子，一共有三個，把他們全部取下。現在得找到三個春天的妖精，先跟他們用關鍵字春天（Spring）交談，再把杯子交給他們，而他們會將杯子變成你要的花朵，這三個妖精分別是一進塔所交談的那個妖精，再來是給你紅寶石的妖精，最後一個是在你找到水晶酒瓶附近的石頭邊（圖22）。


圖22

回到石柱旁，對著三個冰凍的石頭使用三朵從春天妖精那裡得來的花朵（圖23），這三個石柱會循環成春天的石柱，隨著石柱被解凍，冬之女巫的魔力也漸漸的消失，隨後跟女巫詢問兒子的下落，原來兒子已經被女


圖23

殺了邪惡的冬之女巫〔圖24〕。


圖24

九個月過去了，葛恩（Corwyn）也從蘑菇回復成人樣，這時玩家操作的主角也變成葛恩。先讓葛恩跟旁邊的妖精交談了解來龍去脈，然後帶葛恩回到石柱的地方，對著狼按下動作鍵，你會得到關鍵字狼（Wolf）。

經過前往根源之塔的橋後，可經由剛剛無法通過的橋來到氣息之塔（Tower of breath），爬上氣息之塔的樓梯跟妖精使用關鍵字狼（Wolf）交談，妖精會跟你說出謎語，這道謎語的答案是蝴蝶（Butterfly），接著從塔台上旁邊的三個傳送點可以傳到另三側的蛇型塔上，並在塔上撿到月石、雲石、彩虹石與蝴蝶石〔圖25〕。回到石柱旁，對著狼使用黃色的蝴蝶石，此時關德琳（Gwen）的靈魂會出來安撫Bradwen〔圖26〕，狼將會變回Bradwen，於是遊戲的主角又成為Bradwen。

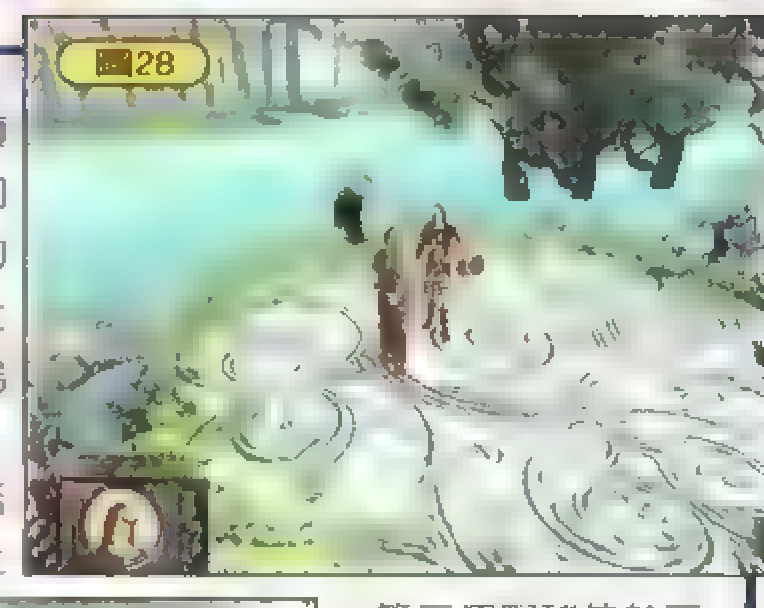

圖25


圖27

前往氣息之塔旁的囚禁之樹（Prison Tree）可以看到Gawain被樹枝困住了〔圖27〕，跟他交談後會取得關鍵字囚禁之樹（Prison Tree），繼續以這個關鍵字交談出所有的關鍵字與訊息，談完之後離開前往氣息之塔（Tower of breath），跟妖精詢問關於囚禁之樹的事情，

圖26

現在必須找出阻止你回到真實世界的三個動物騎士。第一個是烏鴉〔圖28〕，位於根源之塔附近的小島上；第二個野豬位於石柱的附近〔圖29〕，最後一個是狼〔圖30〕，在巨人之橋的旁邊。要解決這三個騎士有兩個方法，可以選擇殺了他們或是用謎題的方式解決，不過有一些限制，不能全部都將他們殺掉，這樣遊戲會被強制結束；必須至少利用謎題的方式解決一個騎士。


圖28

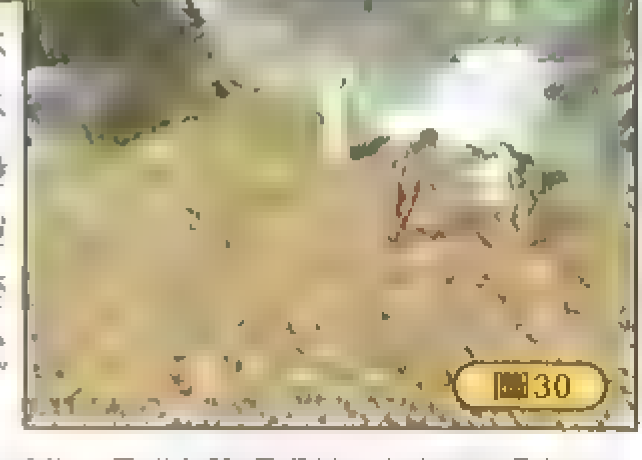

圖29

圖30

首先跟他們交談，可以選擇到紅光的部分以武力消滅他們，或是到白光的地方以謎題解決他們。在跟他們交談之後，必須回到氣息之塔詢問妖精，妖精會提出謎題，且在一旁的塔內會出現答案對應的石頭，就可以用正確的石頭消滅他們，這三個謎題的答案分別是烏鴉（風）、山豬（飢餓）、及狼（黃金）。

解決三個騎士之後，可以從目的地選單內選取Tintagel 前往Cornwall為亞瑟王帶訊息給宿敵馬克王（King Mark）



來到Tintagel後，在路上會先遇到Cymerill領主，他奉馬克王之命守住邊界，不得已只好與他作戰〔圖31〕。但戰後還是無法通行，只好回到原來的路上，從小路岔進去可來到村莊，進入村莊後往左走入一個


圖31

圓桌武士～紅龍騎士傳說

教堂旁的老婦人拿一些木柴生火，才願意多告訴你一些有關於她兄弟的事情。

來到教堂後方的鐵匠鋪，會遇到全Cornwall最好的鐵匠Fergus，跟他提一下所需的木材便會慷慨地給你，然後到教堂旁的房屋裡找一個戴著頭巾的老婦人，抱怨天氣太冷，把木材給她取暖，之後回去跟克萊亞（Clalia）交談，會發現他兄弟的弱點，原來Celidwen所贈送的禮物，讓Cymerill不會輕易受到武器的傷害，但還是有武器可以對他造成損傷。

於是回去用關鍵字武器Weapon與鐵匠交談，會得到關鍵字－拐杖（Staff）。出鐵匠鋪後往右方找到牧羊人，跟他用關鍵字拐杖（Staff）聊聊，他會把他的牧羊人之杖（Shepherd' s staff）借給你〔圖32〕，這樣你就可以打倒Cymerill。


圖32

回到剛才遭遇Cymerill的地方，在跟Cymerill交談之後，選擇戰鬥的符號，並選擇牧羊人之杖（Shepherd' s staff）來當武器，就可以用新的武器打敗他。他在被打敗後會給你安全通過的信物。

沿著道路一直前進，到一個岔路後右轉來到城堡，把Cymerill給你的信物交給守衛看，就會讓你進入城堡內。走到城堡中央塔，跟馬可斯（Marcus）國王談談關於亞瑟（Authur）以及食人巨魔的事，國王會交給你一個皇室印記，並答應假如你帶回食人巨魔的頭顱，便願意出兵協助亞瑟王。

走出皇宮上馬往回騎，在看到士兵駐守的地方右轉進入奴隸營（Camp of slaves），跟守衛談談關於食人巨魔的事、會獲得撒克遜（saxons）在此的關鍵字，最後把國王的印記交給他，便會讓你通行。來到奴隸營後，營中的Anglemar來挑釁，原來他就是帶隊攻打你祖國的元凶，不要受到他的挑釁。

套出所有的關鍵字後繼續往前走，直接到黑騎士營內，會看到火的女兒妖精法迪


圖33

成的籠牢中。交談關於食人巨魔與撒克遜（saxons）的事，她會給你火焰的力量用來打敗Anglemar。回到奴隸營內使用火焰的力量打敗Anglemar〔圖34〕，可以在他身上找到一把鑰匙，用來打開前往食人巨魔聖殿的閘門。


圖34

在食人巨魔聖殿內，將找到一列放置有骷髏頭的石柱，按下動作鍵就可以得到關鍵字聖殿（Sanctuary）。用這個關鍵字回去跟法迪雅交談，得知這些骷髏頭除了是食人巨魔法力的來源外，也是被囚禁的靈魂。

接著到奴隸營內的鹿頭圖騰柱旁，按下動作鈕取得三個奇怪的石頭〔圖35〕；把這些石頭交給法迪雅察看，她會為你檢視。把這些石頭擺回食人巨魔聖殿內有相同符號的石柱上，就可以跟被囚禁在石柱內的亡靈交談〔圖36〕。


圖35


圖36

跟紅色石頭內的(Duldanaan）交談關於食人巨魔的事，會得到關鍵字（Geas）。出聖殿前食人巨魔會出來警告你，出去後把關鍵字拿來問法迪雅，她要你去找另外兩段失落的韻文，方能知道食人巨魔的弱點。

回到剛開始的村莊內，跟老婦人談談關於（Geas）的事，她知道但太冷，會給你關鍵字要你去找木材（Wood）才肯告訴你。接著跟鐵匠聊聊關鍵字，就可以得到木材跟一把青銅斧頭；回頭跟老婦人交談，她會以

人巨魔聖殿，你會被奪 在聖殿內找 到食人巨魔，回去跟法迪雅交談

迪雅認為他可能躲到巢穴去了，並告訴你撒克遜人擁有地圖可以去巨魔的巢穴。這時可以取得關鍵字**地圖**(map)，用這個關鍵字跟她交談，她要你去奴隸營裡的圖騰處搜查，到那兒可以找到一張地圖〔圖37〕

圖37

回到聖殿之內跟灰色石頭的亡靈(Gladius)交談〔圖38〕，

圖38

對他使用地圖並且回答他的謎題（答案是雲的象徵，白色的石頭），他會秀食人巨魔的巢穴給你看，千萬不要拚不正確的石頭，否則會馬上被巨魔殺死。進入巨魔巢穴後與食人巨魔交談，然後選斧頭把他殺了〔圖39〕，並將他的頭砍下來帶走當作你功績的證明（只要對屍體按下動作鍵就可以了），回到黑騎士的營region，跟法迪雅交談，她會給你頭髮的銷

圖39

離開回到城堡之後，把食人巨魔的頭秀給衛兵看，就可以見到國王了〔圖40〕，國王見到巨魔的頭十分滿意，決定在一週內派兵支援亞瑟王

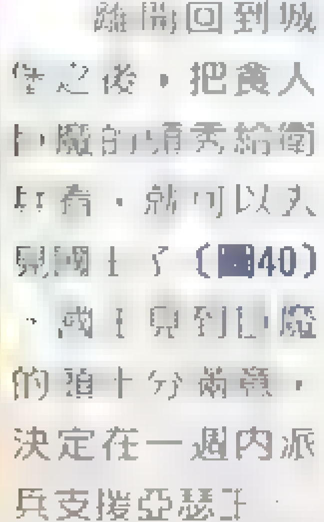


圖40

Quest 5

一出來遇到岔路先往左走，再過左方的橋來到馬可斯的營地，在營地後方得知Gawain昨天剛來過，他也正在找你。於是向Cymerill問關於Gawain與Morganor的事，在Cymerill……

Bladwyn提到有著獅子與獨角獸(Lion & Unicorn)的圖樣的裝甲披風。

再回到馬可斯的營地，跟(Gawin)談起關鍵字獅子與獨角獸(Lion & Unicorn)，得知它屬於馬克王的姪女依凡女士(Lady Yvaine) 她現在就在這個營地的另外一邊

來到有著獅子與獨角獸記號的帳棚前面，與阿貝拉(Abela)女士詢問依凡女士(Lady Yvaine)〔圖41〕，但依凡女士現在不願見任何人。再次前往加美洛，跟Bladwyn詢問如何見到依凡女士(Lady Yvaine)，Bladwyn會給你一個胸針，告訴你只要把胸針交給阿貝拉(Abela)，就可以見到Gawain。回到馬可斯的地方，將胸針給阿貝拉(Abela)女士看，她果然替你叫來躲在帳棚裡快活的Gawain



圖41

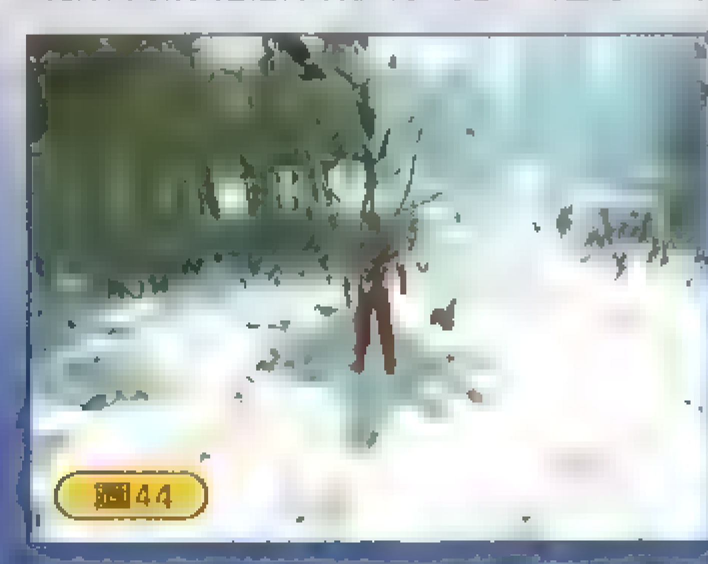
此時跟Gawain交談，Gawain表示亞瑟王正等著要見你，會得到關鍵字**亞瑟**(Authur)，接著前往加美洛，跟守護中央塔的衛兵交談關於關鍵字**亞瑟**(Authur)，他會讓你進入塔內。進入之後，跟仇人Morganor交談〔圖42〕，切記不要攻擊他。

圖42

進入圓桌會議室，跟亞瑟王交談〔圖43〕，亞瑟王完全知道你的狀況，給你些穀物與訊息要你去雅典(Arden)帶梅林(Merlin)過來，他會在你帶梅林過來後作出公平的判決

圖43

前往雅典(ADEN)來到梅林樹下，會發現所有的魔法石都消失了，這樣一來就可以自由的在這個區域探險。你必須到下列地點取得特定的東西



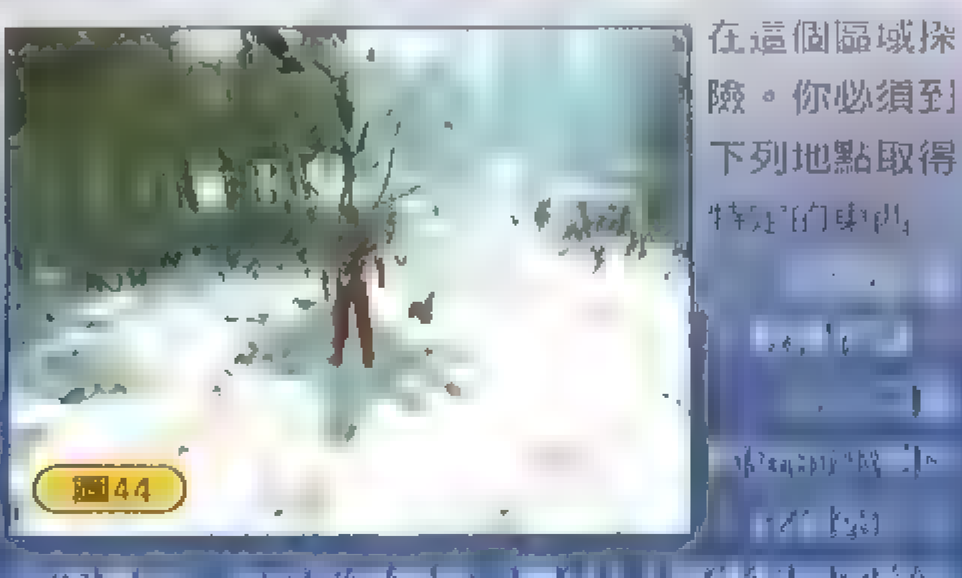
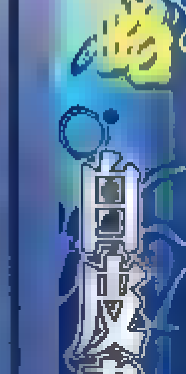


圖44



邊那一條（圖45）。



在以前（Galwitch）出現的地方附近的骷髏柱旁（圖46），找到一個碗（兩條相同的路隔壁那一條）。



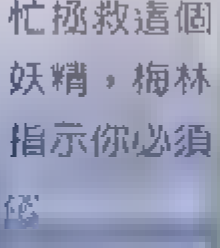
使用前面取得的碗，在之前與兩位妖精姊妹打招呼的地方之半結冰的河上裝水（圖47）（只能在畫面上的那個地方裝）。



現在可以前往大獵場（Great hunt）了，你會看到在左邊有一個奇怪的石頭（圖48），走近它按下動作鍵，接著把水潑在石頭上，就會轉變成為一隻蝴蝶，跟蝴蝶走到右邊的空曠地，會看見蝴蝶在一個石陣上飄動，此時對蝴蝶使用花朵（圖49），牠居然就變成一隻松鼠（圖50）。把之前拿到的榛子給他，他又轉變成一隻灰鷹，你繼續將剛剛得到的種子餵給他，梅林就這麼出現了（圖51），原來他被Morgon變成了石頭，還好你依照正確的解咒方式幫了他回復了人樣。







跟梅林交談關鍵字法迪雅（Fydia），請梅林幫忙拯救這個妖精，梅林指示你必須



，姊姊Fiachra住在Avalon，所擁有的火燄法術足以燒掉魔法；二姊是芙迪雅（Ferdia），住在黑石（Black Stone），火燄足以燒掉岩石；最小的姊姊芙拉（Fhola）就在加美洛之中，火燄足以融化金屬。這時你會得到目的地選單加美洛。

出大獵場後選擇回去加美洛，進入加美洛後來到右方與庭院裡的鐵匠交談，當談到妖精的時候，芙拉（Fhola）就出現在鐵匠鋪外（雖然她是隱形的，不過還是看得到亮光）。跟（Fhola）詢問法迪雅（Fydia）的事，並且把法迪雅的髮鎖交給芙拉（Fhola），妖精會將你跟她傳送到Avalon去見他的大姊Fiachra（圖52）。



跟Fiachra交談並使用物品欄內的芙拉（Fhola）（圖53），Fiachra會傳送你到黑石那裡見二姊芙迪雅（Ferdia）。芙迪雅（Ferdia）是最後一個妖精，漂浮在外面的熔岩流之上（圖54）。想要跟她交談的話，必須使用Fiachra，否則無法接近她，接著就被傳送到Tintagel，也就是靠近法迪雅（Fydia）所在的地方。



在跟法迪雅交談之後，站在一旁棕色岩石上，依照Ferdia、Fhola、Fiachra的順序使用（圖55），這樣一來就可以放出法迪雅，一行人也被傳送到梅林法師處準備未完成的儀式。跟梅林交談詢問有關關鍵字儀式（ritual）的事，他會叫你去尋找三火之劍（The sword of three flames），接著他會開啟





交談，他會把儀式完成。站到花叢中間按下動作鍵，接著依照正確的順序Fhola、Ferdia、Fiachra使用妖精〔圖57〕，便可以完成所有的儀式，並得到「火之劍」，不過梅林還要你到大獵場感謝Morgon給予你的協助。



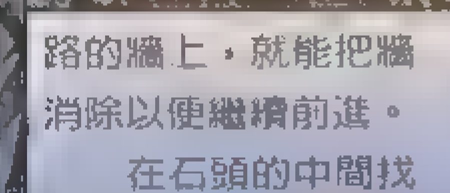
在大獵場的深處，站在四個標示成紅色的石頭中間使用「火之劍」，感謝過Morgon後有一個皮克特人（Pict）會從後面偷襲你〔圖58〕，當你擊敗他並搜索其身體，可以找到一個劍鞘，這時Gawain會出現，原來大家認為你偷了亞瑟王的石中劍，還好剛剛從皮克特人（Pict）身上偷的劍鞘可以暫時證明石中劍不是你偷的。



不要跟Gawain戰鬥，把剛剛拿到的劍鞘秀給他看，他便會相信你，並要你戴著亞瑟王的戒指回加美洛並找到證據，來證明自己的清白。最後他會先行離開。

在他離開後到入口附近，會看到藍色的風之妖精〔圖59〕，要求妖精協助找尋石中劍，但妖精卻想要花，只好風塵僕僕的回到梅林樹下的花叢取來給她〔圖60〕，藍妖精也回送了一些Avalon可以破除魔法的花粉，並指示你回黑石尋石中劍。接著回到黑石，一直向右走會看見一塊擋路的牆〔圖61〕，把剛剛拿到的花粉灑在擋路的牆上，就能把牆消除以便繼續前進。





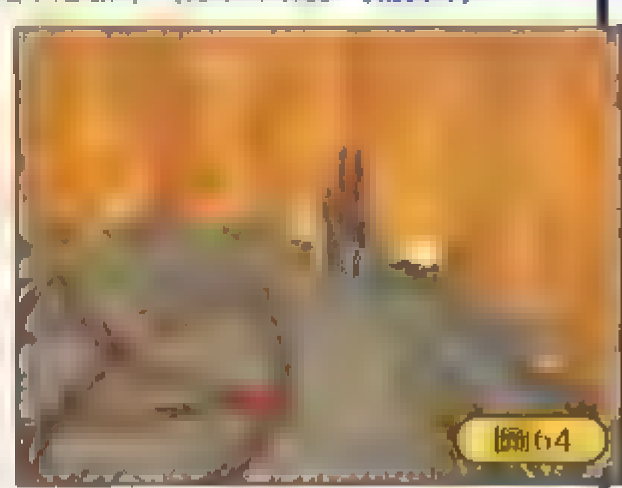
在石頭的中間找到入口〔圖61〕，運



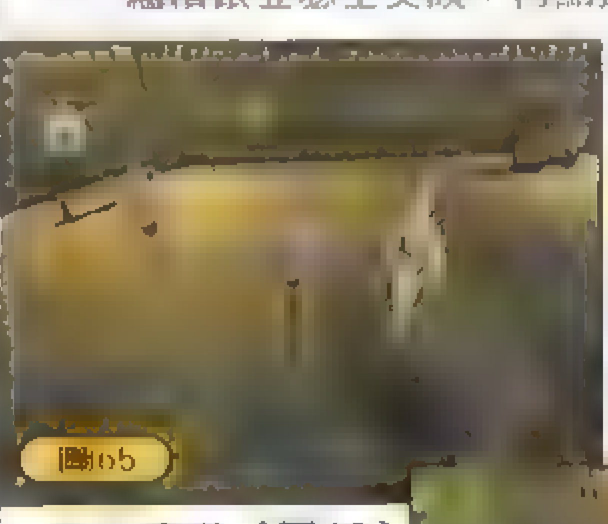


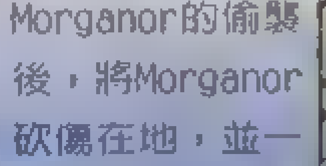
扮自己的Doppelganger交談，原來是他偷走了石中劍並栽贓給你，接著選擇戰鬥，利用Fiachra的力量便可以打敗他〔圖63〕。把地上的黏土球取走，可以發現石中劍（Excalibur）就在右邊〔圖64〕。

回到加美洛，把Gawain給你的戒指秀給衛兵看，就可以進入圓桌會議室，梅林已經在此等候多時了，過去和亞瑟王交談並且將石中劍交還給他，點取關鍵字Doppelganger跟亞瑟王解釋你被栽贓嫁禍的事情。

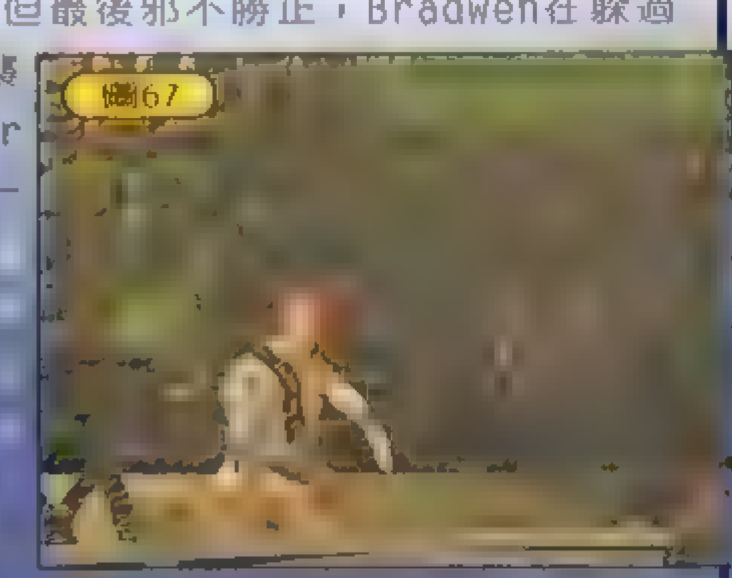


繼續跟亞瑟王交談，再點選關鍵字Morganor，解釋他是所有嫁禍的主謀；但亞瑟王需要更多的證據，於是把黏土球交給他。梅林施法重新塑造一個Doppelganger，並且揭發了Morganor背叛的陰謀〔圖65〕，於是亞瑟王召喚Morganor要他解釋這一切〔圖66〕，惱羞成怒的Morganor決定當下處理掉這個棘手的局面，精采的片尾動畫即將開始。

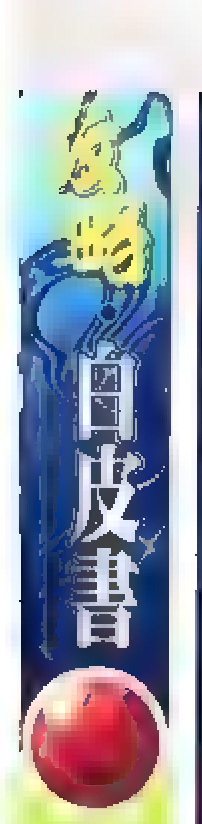




Morganor跳上圓桌衝向Bradwen準備致他於死地，但Bradwen精湛的劍術擋住一切的攻擊〔圖67〕，Morganor甚至無恥的利用光線的反射來取得優勢，但最後邪不勝正，Bradwen在躲過Morganor的偷襲後，將Morganor砍傷在地，並一







第二部白色之書

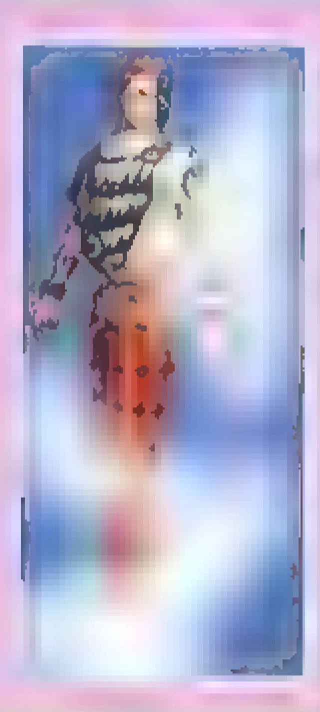
騎士 (Paladin) 英雄 Bradwen

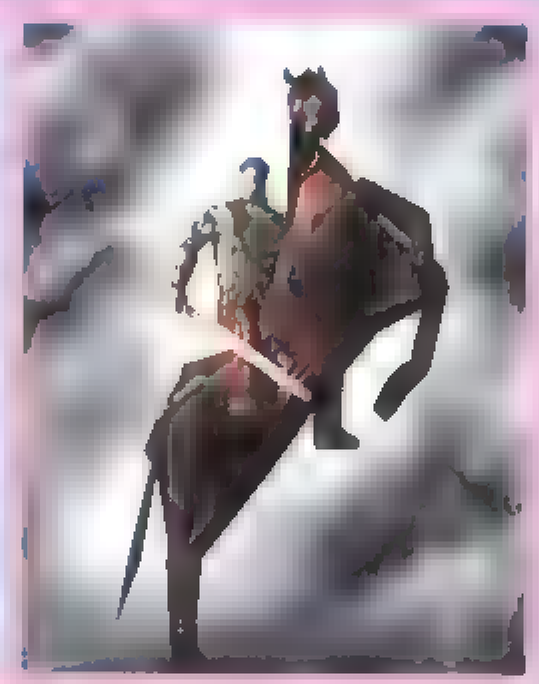
由於篇幅有限，而且兩條路線的場景差不多，因此第二個路線的過程筆者就不再累述，只作重點提示，提供被謎題卡住的玩家參考：

◆在城堡入口遇見摩根洛「 Morganor」(右邊)，了解你應該做什麼事才能使「Elad」聽命於你。

◆在紅龍之坡遇見「Anchorite」，取得「honour clue」。用「 honor clue」讓「Elad」聽命於你，跟他交談，直到他向你做出承諾 。

◆回到城堡，將「Elad」的承諾帶給摩根洛「Morganor」。進入城堡。





◆在中央的小屋遇見「Cadfannan」，跟他交談，接受一項任務：與諾維麗斯「Novelius」結盟。

◆在自宅與「Gwen」碰面（城堡右方），跟她交談，她會將首飾盒交給你。在自宅屋外遇見烏鴉「Corwyn」，跟他交談，討論所有可能出現的話題。

◆離開城堡，到聖喬治之丘。與諾維麗斯「Novelius」會面，討論所有出現的話題，使用首飾盒這項物品。

◆回到城堡，跟摩根洛「Morganor」交談，然後回聖喬治之丘。與諾維麗斯「Novelius」交談，獲得諾維麗斯「Novelius」的印信。前往「MAGOVENIUM」(在地圖中點選目的地即可)。

◆朝圓形廣場出發，將印信拿給入口的守衛看。進入圓形廣場後，請到樓梯旁的小屋，你會在屋旁找到一瓶酒。與鐵匠交談，把斧頭帶走。

◆進入修道院，與「Armenius」交談二次。在第二次交談的時候，把酒送給他。取一些掛在左方牆上的火腿。

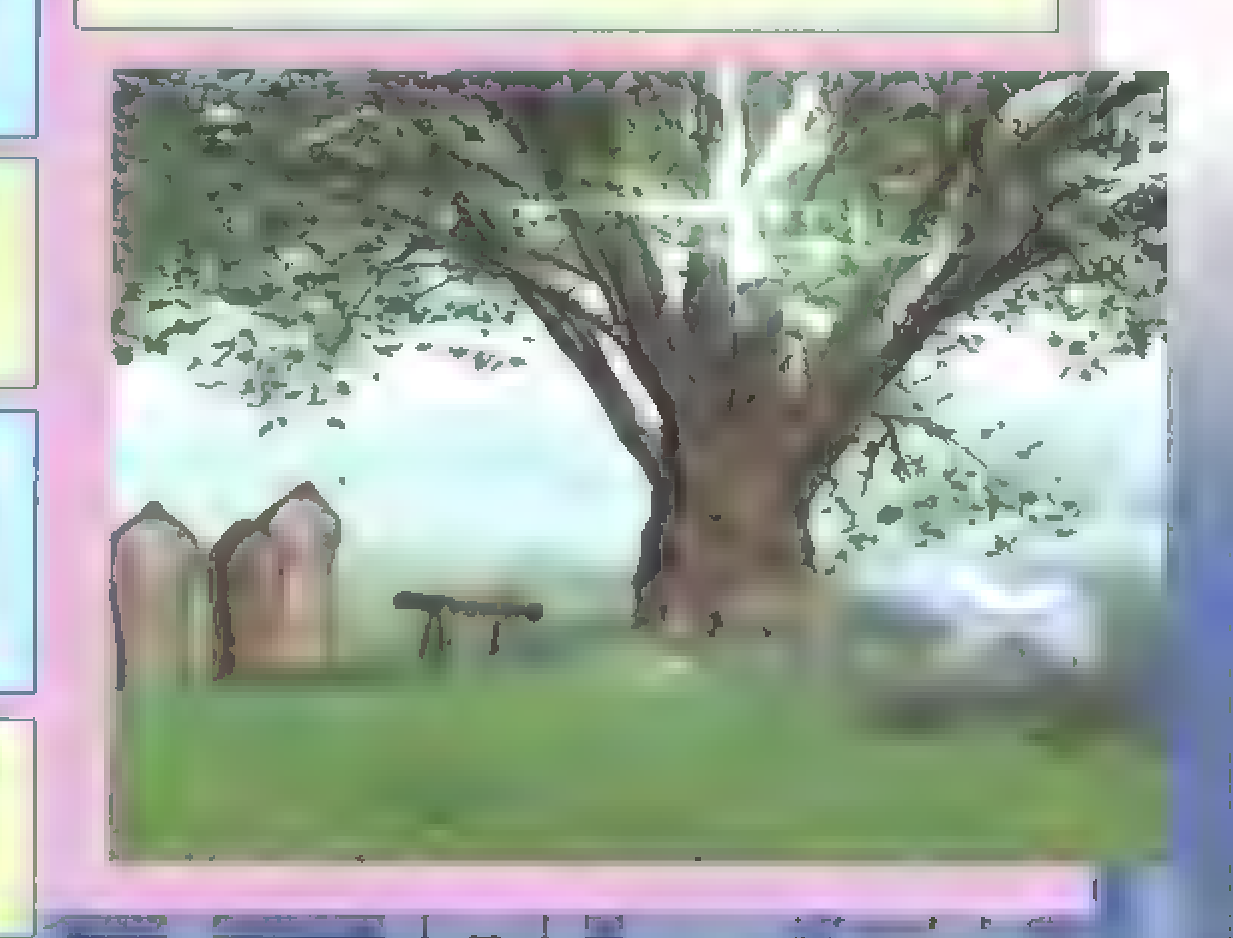
◆找到「Nai」，他正在舞台右端磨光。與他交談至少三次，把火腿送給他。使用「Cornelius」這個主題，就會談起地底墓穴。

◆入口處右手邊有一扇鎖上的門。和在修道院中的「Armenius」交談，提起地底墓穴，就會獲得鑰匙。

◆進入地底墓穴，走下樓梯。在第一個房間裡，會看到「Cornelius」就被囚禁在左方的牢房中，拿出斧頭破壞門鎖（在清單目錄中使用斧頭這項物品）。和「Cornelius」交談，使用印信這項物品後，再交談一次。對話時，提起卡範那「Cadfannan」，會取得藥草。

◆離開「MAGOVENIUM」，去「UFFINGTON」，回到城堡。進入城堡之前，先和站在右塔的皮克特人交談。完成談後之後，再行進入城堡。在寢室大廳和摩根洛「Morganor」會面，與他交談，提起「Gwen」這個話題。

◆在自宅桌上發現「Gwen」的信件，將信件拿起來（動作），然後讀信（在物品清單中點選信件的圖示），知道下一個要去的地方是「MAGOVENIUM」。



◆到「MAGOVENIUM」去。撒克遜人正在圍攻城市，因此你無法進城；在螢幕左方發現一道鎖上的邊門，門上釘了一張破舊的紙條。取下紙條（動作），然後閱讀紙上的訊息（圖示）。

◆在廢墟中找到「Armenius」，向他提起諾維麗斯「Novelius」，然後把諾維麗斯「Novelius」的印信拿出來給他看，就能取得邊門的鑰匙。

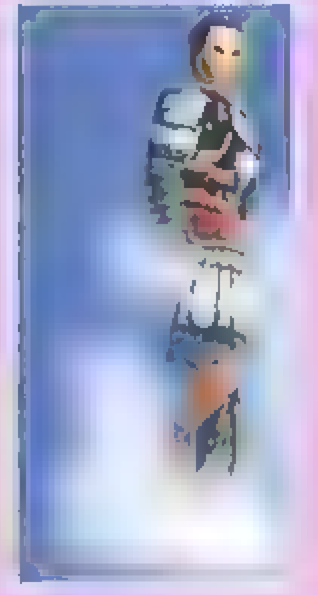


◆用鑰匙打開邊門，進入修道院。進門之後，會在一樓的小囚室中找到諾維麗斯「Novelius」，與他交談。通往圓形廣場的門已經關閉，因為撒克遜人抵達引起了騷亂。

◆注視放在第三個壁龕的聖喬治壁畫，就能取得聖喬治之盾的話題。向諾維麗斯「Novelius」（仍然關在囚室裡）提起聖喬治之盾。

◆進入壁龕對面的禮拜堂，在聖壇前面禱告（動作），獲得聖喬治之盾。到圓形廣場的門前，用聖喬治之盾與「Anglemar」打鬥。然後回到修道院，和樓上的諾維麗斯「Novelius」交談，再和樓下的守衛交談。打開守衛對面的門，進入圓形廣場。





◆和居民交談，蒐集相關的資訊。進入地底墓穴，從地上拾起「Madog」的玩具（小鐘）。發現壁畫，取得惡魔這個話題，然後正面對著壁畫（動作）。到廢墟去，在知識之樹的十字架前祈禱。這時會出現一顆蘋果，請將蘋果撿起來。回到地底墓穴，放下蘋果（物品清單中的圖示），將壁畫打開。進入囚室，與「Gwen」交談。搜查整間囚室後離開。和諾維麗斯「Novelius」談論女魔法師，他會建議找「Dionicus」。走過壁龕後，走向左方長廊，找到右手邊最後一道門，「Dionicus」就在門後。

◆廢墟裡，知識之樹的十字架開花了（按動作）。邊門那裡有個小孩，與小孩交談，用「Madog」的玩具和他交換刀子。

◆用小孩的刀子取下開花的十字架。回到圓形廣場，與隱士交談，記得千萬別提起你的兒子！取得「Avalon」這個話題之後，將開花的十字架用在隱士身上，那位隱士會變成女魔法師逃走。

◆在修道院裡，向諾維麗斯「Novelius」提起「Avalon」，取得一張地圖，點選物品清單中的圖示來閱讀地圖，了解「AVALON」的位置。前往「 AVALON」。

◆找到扈從後，和他聊起每一個話題，與巨人交談。



◆有一條河穿過白花堆，會在河裡找到藍斯洛特藍斯洛特「Lancelot」之劍。用藍斯洛特「Lancelot」之劍攻擊巨人，搜尋巨人屍首，取得一把鑰匙。用這把鑰匙將扈從放出來，並將藍斯洛特「Lancelot」之劍交給他。





◆石環中央站著一位女魔法師，請與她交談。站在藍斯洛特「Lancelot」身旁時，別按動作！藍斯洛特「Lancelot」身後的小空地上有位妖精，在她把葛恩「Corwyn」變成蘑菇之後，與她討論所有出現的話題。到根源之塔「Tower of source」。與騎士交談，回答他提出的三個謎題（答案依序為蜈蚣、小麥、棕色）。千萬別攻擊他！



◆在其中一個水域中找到「Kael」，向她提起冬之女巫，她會給你一些粉末。回到石環，和女巫談起粉末這項物品，她又會逃走．．．。向妖精打聽女魔法師的下落，她目前在牢獄樹。爬到樹裡面，試著接近她。她會摑你巴掌，阻止你接近女巫。

◆你會在樹下碰到妖精，與之交談，取得牢獄樹的話題。去氣息之塔「Tower of breath」，在第一層和妖精談完所有出現的話題後上塔，向塔上的妖精提及牢獄樹。要回答她提出的謎題，請到側塔帶回酣眠！（黃色）寶石。

◆回到牢獄樹，將酣眠寶石用在樹的手上。和女魔法師交談，直到你將她殺死。

◆現在你開始扮演葛恩「Corwyn」，從石環那裡開始。與妖精交談後，回到牢獄樹拜訪「Bradwen」，因為你將「Bradwen」留在那裡。取得「Bradwen」這個話題後，回到石環妖精身邊。和她談起「Bradwen」，取得「Gwen」這個話題。現在，你必須找到三隻蝴蝶，並向牠們談起「Gwen」

◆在通往氣息之塔「Tower of breath」橋樑旁的石環那裡，有隻紅蝴蝶。在氣息之塔「Tower of breath」第一層左手邊，有隻綠蝴蝶。巨人之橋那兒則有隻藍蝴蝶，就在通往抵達點橋樑的不遠處。

◆最後一隻被找到的蝴蝶有「Gwen」的靈魂，牠就在你找到藍斯洛特「Lancelot」之劍的那條河上空。向那隻蝴蝶提起「Bradwen」，取得「Bradwen」蝶耳狗這項物品。然後回到「Bradwen」身旁，使用這項物品。

◆此刻再度扮演「Bradwen」。從樹幹中取出金絲項圈（殺死女巫的地方），到巨人之橋去。與藍斯洛特「Lancelot」的扈從談論所有出現的話題（尤其是金絲項圈）。去氣息之塔「Tower of breath」那裡，和在塔頂的妖精談完所有出現的話題。將金絲項圈交給她之後，再與她交談，並回答她提出的兩道謎，答案依序為愛、皇后。取得皇后寶石，回到石環，在藍斯洛特「Lancelot」旁邊使用這顆寶石。將金絲項圈交給藍斯洛特「Lancelot」，與他談論所有出現的話題。等他封你為爵士之後，到「CAMELOT」去。

◆在「Cymerill」森林遇見「Cymerill」。找到一位士兵，取走號角。到「coalman」的小屋去，正對其門口，使用號角。將食人巨魔幹掉，取走項鍊，將項鍊帶給「Cymerill」。



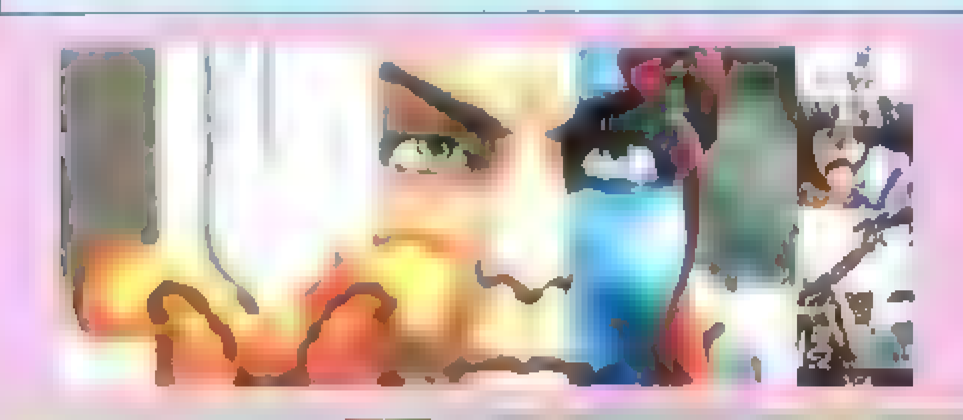
◆到「Tintagel」村，和其中一位居民交談，以便取得鴿子這個話題。在墓園裡，面對聖奧菲莉亞的雕像，然後按動作，取得聖奧菲莉亞這個話題。與教士談論所有出現的話題。

◆離開村莊，前往奴隸營。取道左手邊的小森林，以避開食人巨魔的兒童埋伏攻擊。到黑騎士營後，與「Lutisse」和「Melatus」談論所有出現的話題。回到奴隸營，按動作來搜尋中間的圖騰，取得一把鑰匙。再到黑騎士營，用這把鑰匙打開通往食人巨魔大殿的大門。

◆與「Lutisse」夫人交談，取得「cup of the seas」的話題。與「Cymerill」打鬥，一定會輸。再和「Lutisse」交談，她會告訴你「Cymerill」的弱點，並給予「Cymerill」的話題。

◆再找到「Cymerill」，向他提起「Cymerill」這個話題。再次與其戰鬥，在「coalman」的小屋附近打敗了他。在此，你會取得「cup of the seas」這項物品。

◆在食人巨魔大殿裡，在每個骷髏頭上使用「cup of the seas」，然後你會知道哪個骷髏頭是屬於聖奧菲莉亞。與聖奧菲莉亞的靈魂交談，取得其骨頭。回到村裡，將骨頭埋在雕像旁邊的祭壇裡，並將剛出現的麵包與酒取走。



◆離開村莊，自動獲取亞瑟「Arthur」這個話題。回到食人巨魔大殿，站在三根柱子的中央後按動作。前往黑騎士營，路上會遇到食人巨魔。給他麵包與酒，向他提及亞瑟「Arthur」，取得「Lutisse」的胸針。與「Lutisse」交談，並且把胸針歸還給她。

◆前往「CAMELOT」。搜尋旗幟，取得藍斯洛特「Lancelot」這個話題，和守衛談起藍斯洛特「Lancelot」



◆到「Sagramor」營，與守衛談論藍斯洛特「Lancelot」。進入營區，碰到藍斯洛特「Lancelot」之後，與他交談，取得一枚硬幣，作為安全通行證。

◆回「CAMELOT」，與守衛交談時，使用硬幣這個圖示。在庭院中找到諾維麗斯「Novelius」，與他談論所有出現的話題。

◆入口左方有個全新的十字架，跪下禱告。找到不遠處的乞丐，與他交談，然後在破損的十字架旁禱告，取走隨後出現的金冠。

◆將金冠交給諾維麗斯「Novelius」，與他談話，了解下一個地點「MAGOVENIUM」的位置。

◆前往「MAGOVENIUM」。直接到修道院去。與「Armenius」談論所有出現的話題。

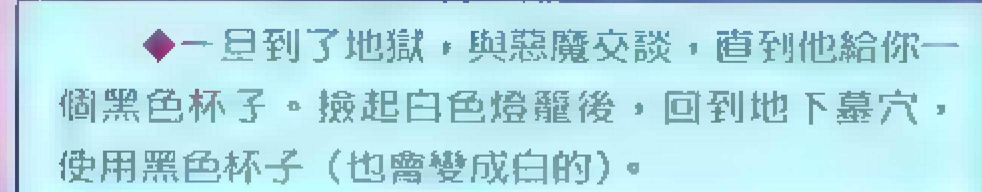
◆看到「Dionicus」後，談論所有出現的話題；再和他交談一次，說到沒有新話題可以說。



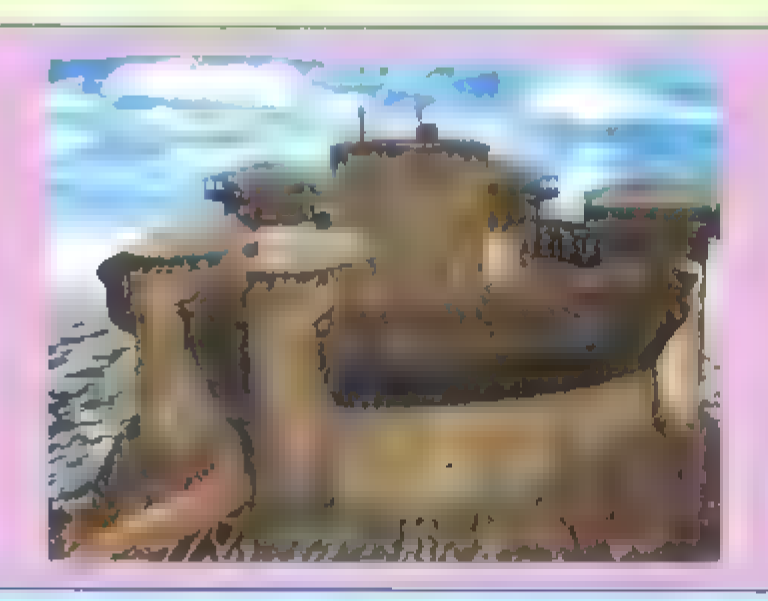
◆到圓形廣場，在地下墓穴門口旁邊遇見一個戴著王冠的笨蛋，用你的金冠和他的交換。

◆進入地下墓穴，探索壁畫（動作）。在壁畫上使用以黑莓編成的王冠，出現一條可以通到第二層的祕密通道。

◆在聖「Epona」雕像前禱告。找到黑莓監獄，撿幾顆黑莓放身上。找到無法反射影像的鏡子，將黑莓用在鏡子旁邊的小火焰。然後就下地獄去吧！


◆一旦到了地獄，與惡魔交談，直到他給你一個黑色杯子。撿起白色燈籠後，回到地下墓穴，使用黑色杯子（也會變成白的）。

◆在黑毒監獄中使用白色杯子，以取得黑色玫瑰。在墳上使用黑色玫瑰，在聖「Epona」旁禱告，就會離開地下墓穴，自動移到聖鳥占之丘去。



◆在十字架前禱告，取得真理之劍(卡在石中)，並取得下一個目的地「TINTAGEL」的位置。

◆抵達「TINTAGEL」之後，前往黑騎士營，使用真理之劍打敗「Melatus」。取得一支號角，與「Lutisse」交談，取得下一個目的地「CAMELOT」的位置。

◆前往「CAMELOT」，搜索旗幟（動作）。到「Marcus」的營地，在營區找到「Cymerill」，與他交談，獲得「Sagramor」話題。前往「Sagramor」的營地，與守衛交談，他會告訴你「Dux」在撒克遜人的營地裡。到撒克遜人的營地吧！

◆抵達撒克遜人的營地後，向守衛提起「Sagramor」，進入營區。與「Sagramor」談論所有出現的話題，然後使用真理之劍。取得下一個目的地「ARDEN」的位置。

◆離開營地，前往「ARDEN」。到「lake of offerings」去，在那裡碰到藍斯洛特「Lancelot」。與他談論所有出現的話題，然後使用真理之劍。在藍斯洛特「Lancelot」身後撿起一塊施了魔法的牌匾，與他交談並使用牌匾。

◆回到梅林之樹，進入大狩獵的魔法石上使用牌匾。走在前頭，會看到右方有輛雙輪戰車以及一個黑色的盾。取走盾牌，回到「lake of offerings」，將盾牌交給藍斯洛特「Lancelot」。與他交談，直到你取得下一個目的地「MAGOVENIUM」的位置。

◆前往「MAGOVENIUM」。進入地下墓穴第二層，在墳墓前面使用號角。「Melatus」會出現，與他交談，取得活死人的話題。使用施以魔法的牌匾。在雕像前面禱告（動作），以離開地下墓穴。

◆在修道院裡，與「Dionicus」談論所有出現的話題，取得摩根洛「Morganor」這個話題以及下一個目的地「CAMELOT」的位置。回到「CAMELOT」。

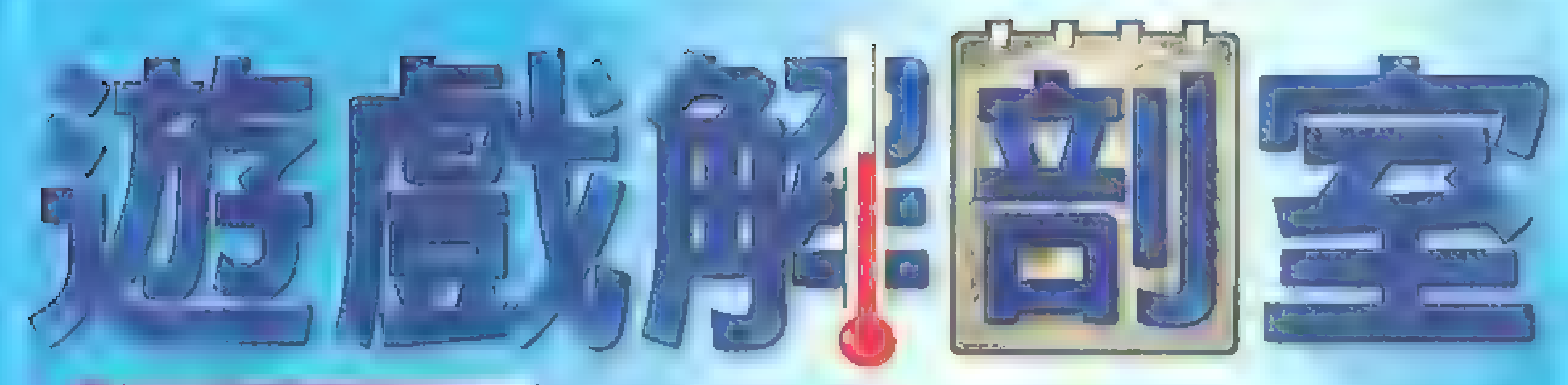
◆到達「Atrebate」的營地，將牌匾出示給皮克特人看，然後進入營區。找到摩根洛「Morganor」，與他談論所有出現的話題，並使用真理之劍。到「Marcus」的營地，將牌匾出示給守衛看，然後進入營區。找到「Marcus」，取得第二塊牌匾。

◆前往撒克遜營地，將牌匾出示給守衛看，然後進入營區。找到「Cerdric」，取得第三塊牌匾以及拉丁字這個話題。回到「Marcus」的營地，與「Marcus」談起拉丁字。離開「Marcus」營地，前往「ARDEN」。



◆前往黑岩石的路上有塊魔法石擋住去路，用一塊牌匾來解決問題。到達之後，用「formula」來打開黑岩石中的通道，遇見活死人。與他談論所有出現的話題，並使用真理之劍。謎題出現之後，在所有岩石上使用真理之劍，假的石頭就會不見。在剩餘的岩石上使用一塊牌匾，所有岩石都會消失。現在，你可以搜尋水晶玫瑰，使用胸針即可取得它。然後取得下一個目的地「CAMELOT」的位置。

◆回到「CAMELOT」，和守衛談起藍斯洛特「Lancelot」，然後進入營區。與庭院中第二名守衛談話，進入圓桌會議室。會見亞瑟，與他談論所有出現的話題，並使用水晶玫瑰就可以完成遊戲了。



遊戲類別名詞解釋

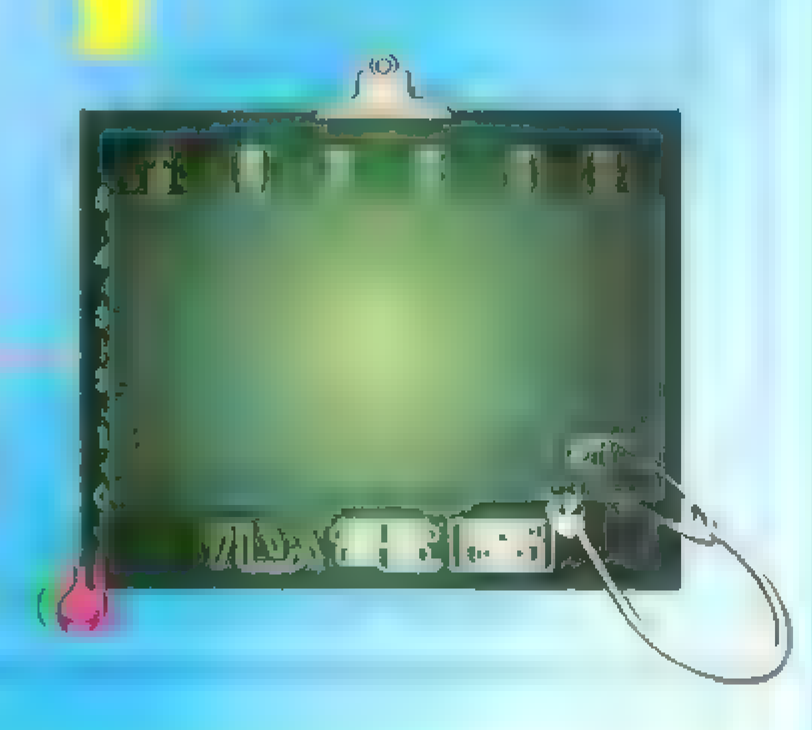
- [illegible] (Role Playing Game ,RPG)
  有完整故事劇情，且可在遊戲中獲得經驗或物品，以提升本身能力，更易完成遊戲。
- 冒險遊戲 (Adventure Game,AVG)
  著重於解謎部分，故事及其解謎過程為遊戲重點。
- 模擬遊戲 (Simulation Game,SIM)
  主要以模擬現實生活中事物為主，講求其真實度。
- 策略遊戲 (Strategy Game,SLG)
  以某整體性事務規劃為考量，注重玩家對於策略運用及疑難排除。
- 戰爭遊戲 (War Game)
  以各勢力之間的戰役為，注重戰爭過程的完整度。
- 動作遊戲 (Action Game,ACT)
  玩家扮演遊戲中的主角，以即時性的操作控制該角色，完成遊戲過程。
- 運動遊戲 (Sports Game)
  模擬某項運動之過程。
- 益智遊戲 (Puzzle Game)
  以較簡單的操作方式控制，注重邏輯思考的遊戲。
- 棋盤遊戲
  以模擬紙上遊戲為大宗，特徵為電腦模擬其它對手與玩家共樂。

國內自製

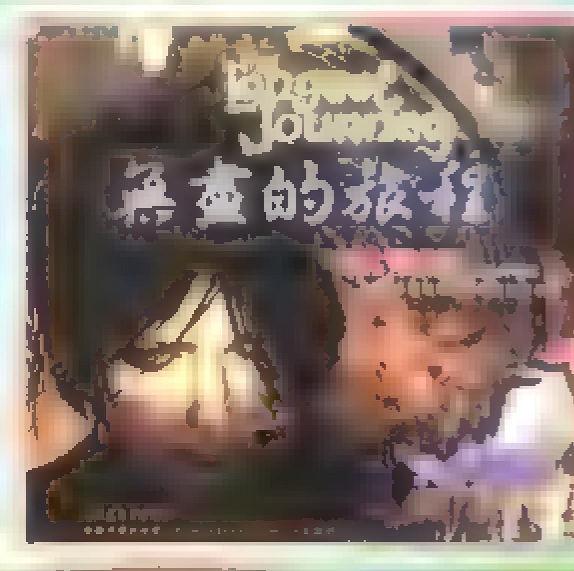
國外代理

心電圖

評分項目共分為畫面、音效、操作、劇情、架構、[illegible]、[illegible]等七項，依遊戲在各項目的表現加以計分，劇情、架構兩項依遊戲性質不同而決定是否加以計分，評分標準共分 1 ～ 5 級，心跳值為作家對遊戲的整體表現的評分，滿分為100。









無盡的旅程



☆機　型：PⅡ-233
☆記憶體：64MB
☆光碟機：24X
☆操　作：M

測試配備
☆PⅢ-550
☆256MB
☆AWE64
☆Voodoo3
☆50X

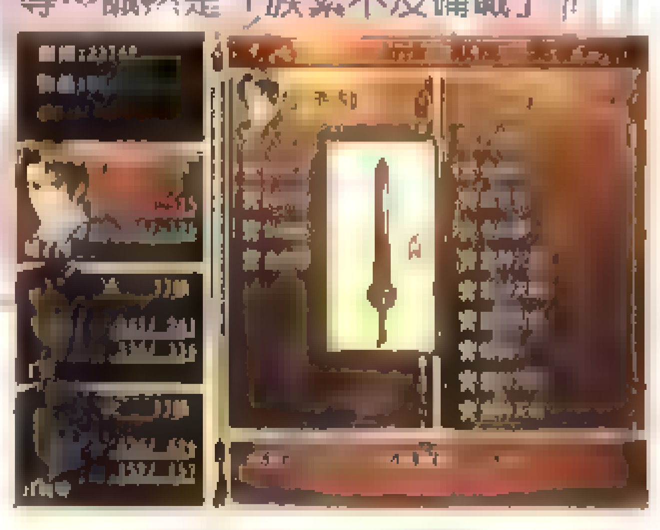
記得十多年前，當草民一口啤酒，一口雞屁股的觀賞日本摔角錄影帶時，曾經呆若木雞的被一幕格鬥結果所震撼不已。在日本摔角界素有「鬥魂」美譽的安東尼・豬木，竟然在短短數分鐘內，遭到甫由「全日本聯盟」(由已故的馬場領軍)轉戰「新日本聯盟」(由豬木領軍)的長州力，狠狠的在三分鐘時間裡，以三兩招拿手的「金臂勾」前後開弓所擊敗。「鬥魂」臉茫然由擂臺上爬起身時，螢幕上則標以血紅欲滴的字幕—英雄崩敗



的傳說！？眼看這位叱吒日本摔角界凡數十年的鬥魂豬木，終因上了年紀，體力不復當年的緣故而被迫提前引退，「江山代有才人出」固然足堪欣慰，令人唏噓的是，世上果真沒有永遠的「鬥魂」?!



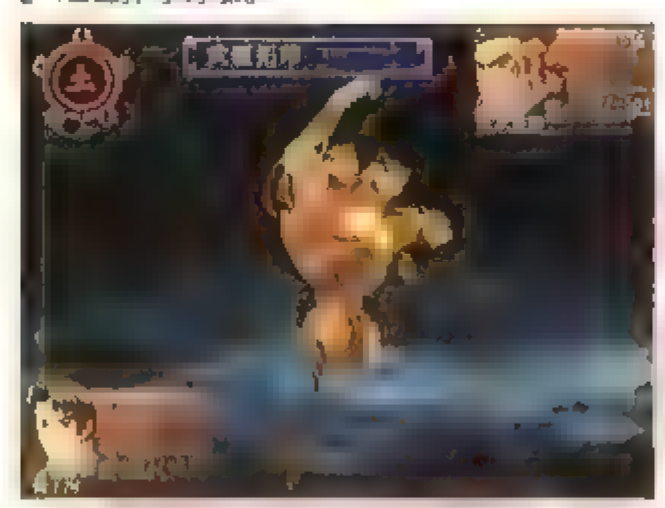
草民並非轉行當起摔角評論員，只是有感而發，藉此「鬥魂」之殞落，強烈質疑引領國內電腦遊戲十多年風騷的大宇DOMO小組，果真會如「鬥魂」一般，提前自遊戲界引退嗎？此話其來有自，當興沖沖的將這款遊戲安裝妥當以後，緊接面對的就是一連串驚世駭俗、前所未聞的遊戲「靈異事件」。信手拈來則洋洋大觀，諸如：取出存檔、等級及數值會降為Lv1、在村莊儲存遊戲會跳回桌面、人物對話上的謬誤、使用滑鼠操作，無法正確點選物品或無法與同伴交換道具、某個進度後，江無雙的大頭會持續出現在螢幕左下方、角色於戰鬥中陣亡，下一關無法再現身、進出城鎮房屋會卡住、不定時無故當機等等…誠然是「族繁不及備載」！



大宇的DOMO小組素以「正宗」的角色扮演遊戲聞名，此番另起爐灶而改以戰略RPG型態來詮釋老玩家耳熟能詳的軒轅劍，其成績究竟是因「愛屋及烏」所致，抑或是仍舊寶刀未老呢？草民極不願意昧著良心，無視於這款新嘗試的遊戲之優勢；可卻也無法矇起雙眼，對於遊戲嚴重且致命的種種缺失，視若無睹。首當其衝的，遊戲的劇情可謂一反DOMO小組歷來慣常的高潮迭起之風格。相反的，在這款遊戲裡，玩家所經歷的是一場急就章、鮮有章法，甚且讓草民嘴裡能淡出鳥來的「為賦新詞強說愁」。說實在的，這般的「功力」，委實教人難以和「相交、相知」十多年的DOMO



小組畫同等號。



最顯著的「一反常態」也表現在物品道具系統的貧乏，綜觀整個遊戲內容，玩家可堪運用的資源，豈能與印象裡的軒轅劍系列同日而語。若以「戰略」觀點而論，每個角色所能配戴的物品欄位加以限制，本屬情理之內，唯玩家在這款遊戲中所能強烈感受的，卻是無止盡的捉襟見肘之窘態。另如武器、防具之設計，也淪於「不得不然」的窠臼，主因是這款遊戲的怪物系統，顯然在數值設定上存有嚴重瑕疵。玩家在這遊戲裡所面對的怪物，普遍性的患有「低能」的毛病，即連頭目級的檯面上人物，也是「肉腳」非常，大都空有一身高得嚇人的「氣」值，唯適時運用的能力卻付之闕如，極明顯的係因AI不及格所導致。因此之故，武器、防具也就發揮不了預期的效果了。



具有戰略遊戲成份的戰鬥系統，原本應該是整個遊戲的精華所在，但在這款遊戲中，戰鬥系統卻似乎未具應有的難度，使得遊戲的樂趣、玩家的成就感等，折損得異常嚴重。遊戲引擎採全3D方式呈現，無乃是最值讚許之處，不唯全方位的轉移、伸縮視點極其順暢、



便利，且深具遠近分明的距離美感。可惜的是，在絕大部分非玩者所能控制的情況下（如戰鬥時），精彩的部份往往被場景上的建物所遮蓋，頗有「隔山觀虎鬥」的意外特殊效果。

遊戲的美術風格倒是較令人賞心悅目，矮矮胖胖的SD人物造型，顯得相當逗趣。戰鬥場景的設計，雖說在地勢和美觀方面兼顧得宜，可惜並未善加利用這項特點，將地形因素融入戰鬥的影響層面。人物由上往下、或由下往上、正面或反面、側面攻擊等，其殺傷力顯然並未受到應有的牽制，這在「戰略」

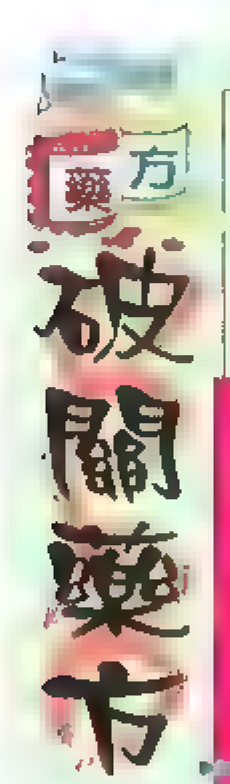




上的考量，是極不合理的。尤其是在人物升級到某個階段後，動輒「二次攻擊」、「奮力一擊」頻頻，使得戰鬥的挑戰性越愈索然。此外，城鎮的存在，在這款遊戲裡則形同原罪，儘管風貌各異且為數不少，但功能卻是簡單、應卯得可以，許是基於背負「RPG」的不得不然之考量吧！



很遺憾的，在這款遊戲中，最教玩家能輕易聯想到「相識」十多年的DOMO小組之處，落得只剩那熟悉得不得了的背景音樂之風…儘管阜民努力的藉以「英雄崩敗之傳說」，試圖努力的說服自己要「勇敢」的面對事實，唯內心底層卻仍壓抑不住無聲的陣陣吶喊—這…真是鼎鼎大名的大宇DOMO小組的作品嗎？！



戰場上大抵都有隱藏性的道具，唯逐步勘查太過於累人，玩家可視情況，隨意為之則可。不過這些隱藏性的撈什子道具，其實也是沒多大幫助的。倒是要把握取得各項拓印的機會，一則，其殺傷力與術法攻擊是難以道里計的；再者，使用各式拓印的動畫效果，誠然是這款遊戲最資鑑賞，且甚為壯觀的精彩。

五行輪是整款遊戲最具不確定性的一環，當五行輪所顯示的金、木、水、火、土屬性與我方人物相同時，任何出擊常附加有額外的殺傷力；反之，當敵方怪物的屬性與五行輪相同時，其攻擊力也是不同凡響的。故而，只需稍稍留意一下五行輪的變化，且善加以利用或適時迴避，遊戲該是沒有多大難度了。

／ALEX

e-mail alex_sheu@msa.hinet.net



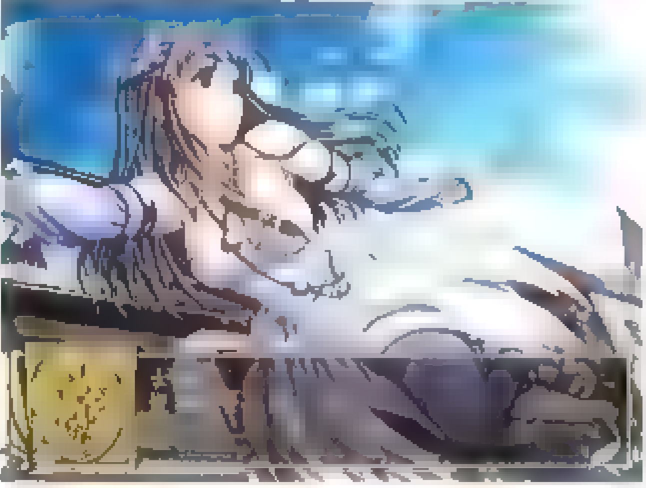




基本規格	
☆機　型	P-166MMX
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M

測試配備
☆PⅢ-800
☆256MB RAM
☆40X CDOROM

這是一個邪惡勢力與正義陣營的戰爭，發生的地點在一個名為「因佛斯」的土地上，玩家所扮演的天使，為了防止「因佛斯」被黑暗吞併，必須下凡找尋有勇者資質的人類，協助玩家在此片疆土上剷奸除魔、戰勝邪惡。



遊戲之初，會有個簡單的心理測驗，以決定被派來幫助玩家的妖精是何許人，在正式開始遊戲後，玩家需要讓妖精們當探子，四處去打聽適合當勇者的人，再由玩家前去與他們溝通、確認其是否願意成為正義的代言人。



「勇者之光」裡，共有13位候補勇者讓您選擇，最多可選其中的6位，因為每位勇者都有不同的個性、身份，且遊戲進行中也會發生屬於自己的故事，所以當玩家選了不同的人當勇者，將能體驗到截然不同的遊戲過程，是頗有趣的一點，且能吸引玩家們一玩再玩。但較可惜的是，本遊戲有個彈性不足、僵化的設計，即一旦選定了就不能將其解僱，所以若是不小心選太多或選到不適當的勇者，都只有重玩一途，若是剛開始玩還好，可要是在遊戲後期才發現，那實令人扼腕。

當選好勇者後，接著便是讓妖精去查看敵人的蹤跡，每位勇者都有屬於自己的顏色，被挖掘出的事件，在地圖上也會根據最適合誰去處理，而會用與之相同的顏色來表示，若是派遣適合的勇者去解決，就會發生劇情，其中每個故事，都高潮迭起，頗具張力，例如：身為公主的勇者，為逃避婚約而離家，但因想念父親，故藉由慶典遠眺尊容，卻意外目睹父親被刺的過程……；從小相依為命的寵物，竟是自己殺父仇人……，這可說是本遊戲最令人稱頌、完成度最高的部份，也是玩家最有理由買「勇者之光」的原因。



本遊戲的美術部份可以分好幾方面來談，首先是最早出現的天使群與場景，筆觸有些粗糙、配色也非佳作，眼神、面部表情、肢體比例等亦都只能以十分普通言之；預定任務的畫面、顯示勇者與妖精資料的畫面或存讀檔的畫面，更是陽春到讓人以為回到了任天堂紅白機的年代。



而地圖畫面與戰鬥畫面呢？也是僅能稱尚可，其戰鬥的畫面，是以頗流行的45度斜角對戰模式，在主畫面之外，還有一層背景搭配，原本感覺好似不差，但遺憾的，戰鬥中代表角色的人物解析度太低，以致人看起來有霧狀的情形，而背景雖好，可卻不會隨著人物或法術的移動而捲動，反而是死死的定格於螢幕上，所以戰鬥過程中畫面會有些單調，至於法術的絢麗度、變化度，大概也只屬於中等層頭。

筆者認為最好的部份，是角色們發生劇情時的CG，總算有日本美工的一流風格，不但人物的輪廓與衣著有犀利筆法，動物的毛髮也栩栩如生，至於眼神、色澤、光線、表情，都表現得相當完美，與前述所提有天南地北的差別，讓人彷彿有置身於不同遊戲的錯愕。

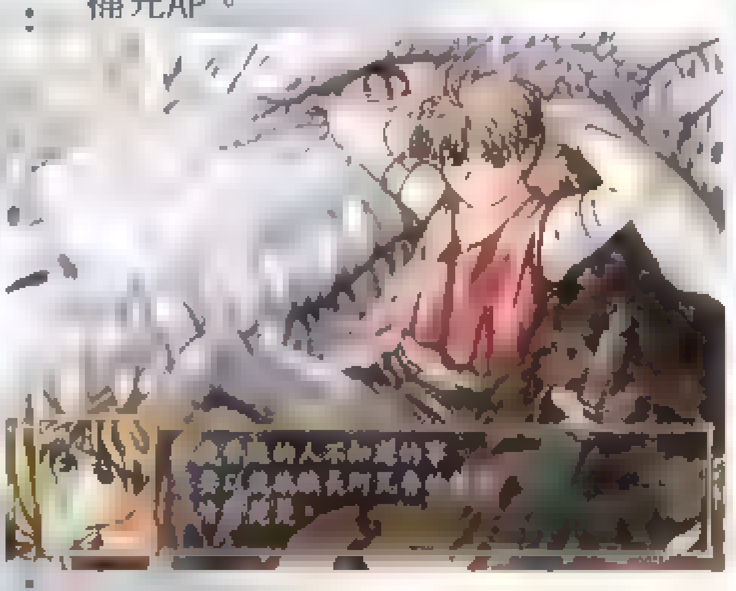


從開頭動畫的音樂開始，就使人對「勇者之光」的聲效印象深刻，不論是與每位天使會面的悠揚樂章、戰鬥時震撼緊張的曲子還是平時輕鬆流暢的小品，雖數目不多，但支支皆動聽，且將交響樂團那種華麗、熱鬧的特性充分的表現出來。因而在「勇者之光」中，玩家將有機會感受一場聽的饗宴。

大致上操控堪稱簡便，不過，要是存讀檔能有智慧型功能就更好了，也就是譬如玩家將檔案存於第5個存檔後，之後要再存檔時，電腦會自動將游標指向第 6 個存檔格，讓玩家可輕易的完成存檔工作，並不至於粗心而覆蓋其它存檔。再者，若是能在地圖上用虛線指向每位勇者目前執行任務的路徑，讓玩家在調配人手時，可更清楚該如何安排，也將能更加完美。

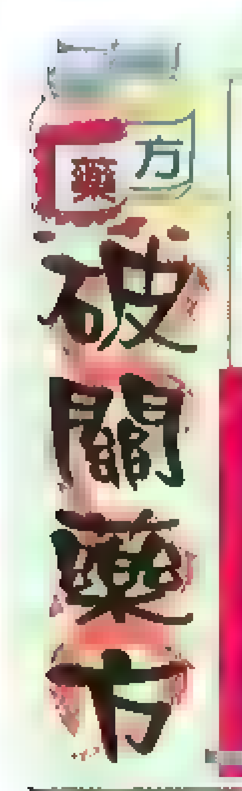


最後，還有一點不能不提的，便是本遊戲在平衡度方面，設計得實在不佳，遊戲中有一種簡稱AP的東東，買東西需要它、實施法術需要它、與勇者交談需要它，反正幾乎無時無刻都要用到它，它的上限值為999，在遊戲之初，是沒什麼問題，但在中、後期，每次玩家升一級，便能獲得數百、甚至7、8 百的AP，而它又不能累積，所以若不努力花掉它，馬上就會浪費一大堆，如果玩家要大量花AP或得到，就必須上天界的雜貨店消費或找女神補充AP。



在每個回合，玩家只能從上天界或與勇者同行中二選一，此時，問題便來了，若每次都到天界而不管勇者，那失去您幫助的勇者便常會於戰鬥中吃敗仗，而您也將無法獲得升級的AP；若一直去幫助勇者，數回合才去一趟天界，又會發現有許多AP因此白浪費掉，所以它的上限似乎太低了點，令玩家左右為難。此外，遊戲中法術的設計，也失公允，如大恢復與透明都是消耗AP150，但在後期透明會比大恢復好用十倍，除了最後大魔王卡布外，其他幾乎只要一直用透明就能輕易獲勝，使戰鬥過程變得很制式。

「勇者之光」並非大製作型態的遊戲，無論故事內容、遊戲過程、戰鬥歷程都是只符合小品級的程度，玩家可以很快速上手、很容易搞清楚遊戲的目標、很輕鬆的玩完遊戲，但雖說小，可綜觀上述而言，便知本遊戲在各方面都有中等、接近中上的表現，故算是小而美的作品，適合愛玩遊戲又而沒太多時間的人。



不論是在平時的戰鬥或最終與大魔王決戰的舞台，同時最多都只允許一位勇者及一位天使上場，故該勇者的等級便是決定戰役勝敗的重要關鍵，雖然本遊戲一次可讓玩家操控6位勇者，但為了破關的考量，還是只要3位就好，如此一來，能讓每名勇者獲得較多的經驗值，又能兼顧到遊戲的時間限制。

此外，選擇勇者的關鍵在於他們的信賴度，若有高信賴度的勇者，即使被您授予不感興趣的任務，亦欣然前往，相反地，那些對您若即若離的勇者，常會有叫不動的情形，基本上，以性別和玩家扮演的天使不同之勇者為佳。

由於「勇者之光」限定玩家必須在遊戲時間10年（160回合）內，打敗大魔王，所以有一些不必要的任務（除大頭目等的任務外，在地圖上是以紅色空心叉叉代表），乾脆放棄執行，但有一點要小心，別讓和平度變成0。

／TMC



心跳值 80



基本規格	☆機　型：P 166MMX
	☆記憶體：32MB
	☆光碟機：4X
	☆操　作：M

測試配備	☆Duron-735
	☆128MB RAM
	☆SB Live!
	☆GeForceMX

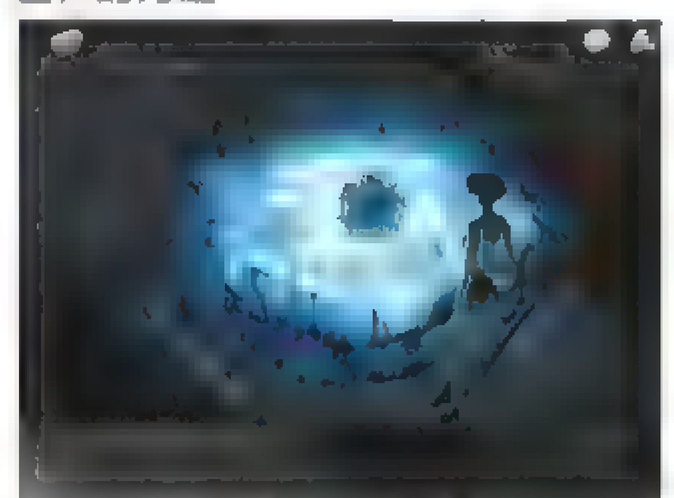


不可否認的，近兩年令玩家們感興趣的圖形冒險遊戲實在是少之又少，既使像狩魔獵人如此鼎鼎大名的冒險系列，在去年推出第三部續作後，也只落了個叫好不叫座的窘境，這種情況實在讓人擔心，冒險遊戲真會如某些悲觀論者所預測的，將隨著速食哲學的風行而日漸式微嗎？所以，熱愛冒險遊戲的玩家如筆者之流，莫不希望能有款殺手級的冒險遊戲出現，讓冒險遊戲重現往日榮光。其中一款呼聲甚高的，便是這款在國內由松崗代理的《無盡的旅程》（The Longest Journey）。

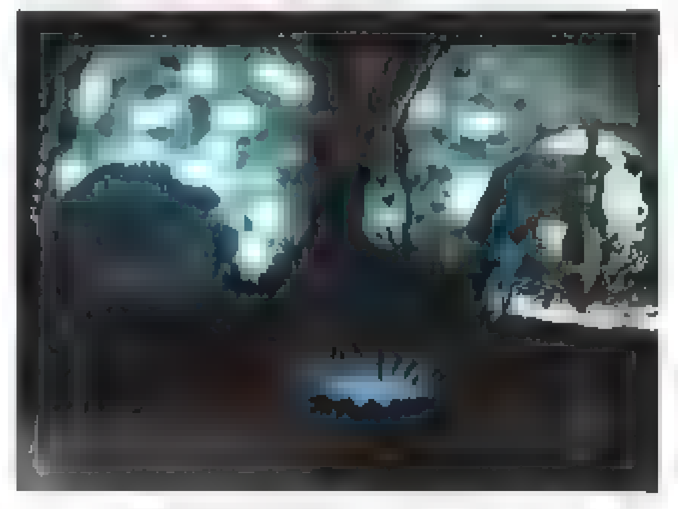
要不是各大遊戲網站和雜誌把《無盡的旅程》說得神奇無比，乍見這套遊戲的感覺，還真是跟其他冒險遊戲沒什麼兩樣呢！玩家同樣得控制一個主角、跑進一個充滿變數的虛構世界、研究一條單線的劇情，在一路上不停地撿到一缸子稀奇古怪（包含有用和沒用）的物品，試著解開混雜了一連串刁鑽因子的謎題，和一堆奇怪的角色聊天，但厲害的是，即便是運用同樣的冒險元素，這款遊戲就硬是與眾不同，擁有一股令人著迷的神秘魔力。



玩家會在《無盡的旅程》中扮演一位名叫四月天（April Ryan）的女孩（翻譯得很特別，不是嗎？），透過四月天，玩家將會穿梭在充滿科技感的未來都市「史塔克」（Stark）和充滿魔法與妖精的平行世界「阿卡迪亞」（Arcadia）中，有趣的是，「史塔克」是個充斥著磁浮飛車和高聳大廈的太空殖民地，「阿卡迪亞」卻是個有著樹精、獨角獸、魔法石的神話世界，這兩個看起來完全不相干的空間，經過設計者巧妙的調和後，卻成了玩家（也就是四月天）穿梭的兩大舞台，四月天在一次偶然的機緣中，發現自己擁有自由進出這兩個世界的力量。



從遊戲一開始，四月天無意中在阿卡迪亞打敗了一個儌走風的老巫婆，到老巫婆闖入史塔克一棟高聳入雲的大廈中，四月天將會在兩個世界間遭遇到許多不同的任務和謎題，當然，如果你願意多花些時間，你也能在各個角落中得到許多有趣的訊息，讓你更加瞭解這兩個神秘的世界，設計者花了相當大的心力去架構並豐富這個虛擬的國度，讓玩家在《無盡的旅程》中，能有一次精彩的體驗。



《無盡的旅程》中另一個魅力



是，玩家在遊戲中扮演的角色既不是天下無敵的戰士，也不是萬人景仰的大英雄，而是一個名叫四月天的小女孩，一個平凡的美術系學生，雖然她經歷了奇怪的夢境，甚至發現她的一舉一動將足以影響兩個世界的命運，但她並不像其他遊戲中的英雄一般，能義無反顧的去拯救世界，四月天反而跟現實世界的大部分少女沒什麼兩樣，在青澀的心中藏著的是相同的夢想和憂愁，不同於四月天的稚嫩，遊戲中出現的其他NPC，同樣具有刻畫深刻且性格迥異的人格。



不過比較麻煩的是，《無盡的旅程》為了塑造出這些NPC的性格，所以每位人物都有相當份量的訊息對話（而且還常是夾雜著許多髒話的全程語音），如果玩家的耐心不足，常會直接跳過這些對話，但這麼一來遊戲的樂趣將大為降低，因為你不但無法體會每個角色的性格魅力，也常常會錯過許多有用的提示。

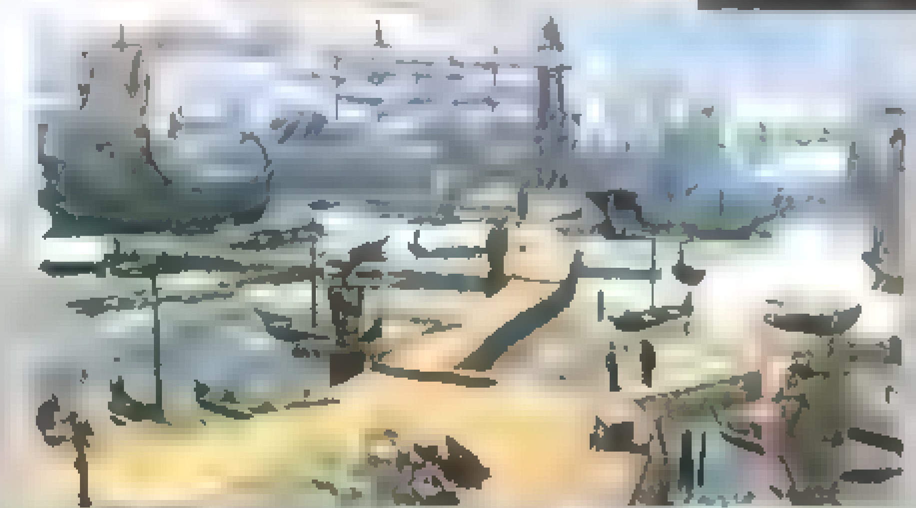


《無盡的旅程》給了我們一場深度的虛擬世界之旅，這除了設計精良的劇情與謎題外，漂亮的手繪場景同樣地功不可沒，事實上，四月天帶我們所經歷的兩個世界，不僅華麗，而且非常龐大！有些場景甚至得以二到四個全螢幕才能顯示得出來，像是在「史塔克」高聳入雲的市中心大廈，當鏡頭從充滿磁浮飛車的大廈頂端，慢慢往下落在四月天所居住的陰暗大廈底部時，真會讓人有種「這真是個龐大的城市」的錯覺呢！當然，不可免俗的，當劇情進展到一定程度時，遊戲會來一場過場動畫以犒賞玩家，雖然這些動畫並沒有《太空戰士系列》「Final Fantasy」或《惡魔古堡系列》那麼的華麗，但至少不會讓你急著想按下ESC鍵跳開，而且也算交代了部分的劇情轉折。



《無盡的旅程》的確是近年來難得一見的佳作，更難得的是，這還是一套原創的遊戲，而不是某某遊戲的續集，拿到遊戲後，筆者每天下班後最期待的就是趕快回家看看四月天，跟著她再多解幾個謎題，再多進展一些劇情，在截稿前甚至還在國外某網站發生了《無盡的旅程》與《猴島》派死忠擁護者，激烈辯論誰才是最好的冒險遊戲的有趣事件，姑且不論誰是誰非，但我們倒是很高興看到冒險遊戲又開始受到玩家的注意了，不管如何，我們在四月天的身上看到了冒險遊戲的新契機，也希望代理商能盡快將《無盡的旅程》中文化，讓更多的玩家能好好體會這款遊戲，畢竟，令人激賞的冒險遊戲已快成絕響了。





破關藥方

遊戲中的謎題大部分偏難，最傷腦筋的是，你或許會為了破解一個謎題，得在一堆場景中來回好幾趟，當然這些謎題都跟劇情有關係，而且就算你解不開謎題，最糟糕的情況也不過是把路上撿到的所有道具都拿出來試一次，一直到某樣道具突然開始閃爍（表示你選擇了正確的道具）為止。

如果你擔心在旅途中漏撿了道具，利用熱鍵也能清楚的看見每個畫面中所有有用的物件，不過撿回來的道具也不一定是有用的，所以當你試了玩具猴子卻沒用時，請再試著把猴子的眼珠子掏出來，還不行？試試把兩種道具合併看看，應該就會有用了，如果再不行，請試著翻翻四月天的日記，或許在內容中會藏著些蛛絲馬跡。

／痞子



策略角色扮演　設計公司：光譜資訊　發行公司：光譜資訊



基本規格	
☆機　型	P-200
☆記憶體	32MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PIII-550
☆128MB RAM
☆Voodoo3
☆24X CD-ROM

光譜資訊所研發的「學生騎士團」，在遊戲手冊的封面上，便開宗明義的寫著——「養成、策略與角色扮演的完美結合」，可見其設計小組對於「學生騎士團」的強烈企圖；但如何將這三個迥異的遊戲類型作一個完善的搭配，彼此之間又維持著微妙的平衡關係，卻也考驗著遊戲企劃與程式的智慧。

現在就讓我們來看看「學生騎士團」在各方面的表現如何。

在養成方面，玩家是透過上課學習的方式，增強各個人物的技能和魔法，可說是典型的養成模



式。可惜課程太過簡化，幾無養成的樂趣和變化可言；再者，對於人物的影響太過狹隘，只能增加戰鬥技巧和魔法能力，和人物的整體能力並無直接關係，因此嚴格來說，這樣的上課方式充其量只能算是有目的的訓練，而非真正的養成。

在策略方面，戰鬥的難度偏高，設計小組更意圖以人海戰術增



加困難度，僅有數人的隊伍，動輒面對十數人、甚至數十人的敵軍；此外，人員每一次的陣亡都會導致能力值隨機的下降，對於整體戰力而言，更是雪上加霜；再者，戰場地形不明，想要有效率的解決敵人還得靠運氣站對位置才行；而遊戲中物品欄的設計更是讓人百思不得其解，屈指可數的欄位，不放滿補給的藥品，根本無法過關；放滿了藥品，卻又無法拿取寶箱內的物品，讓人不禁懷疑製作公司打的是否是〝以難度換取時間；以時間換取耐玩度〞的如意算盤？

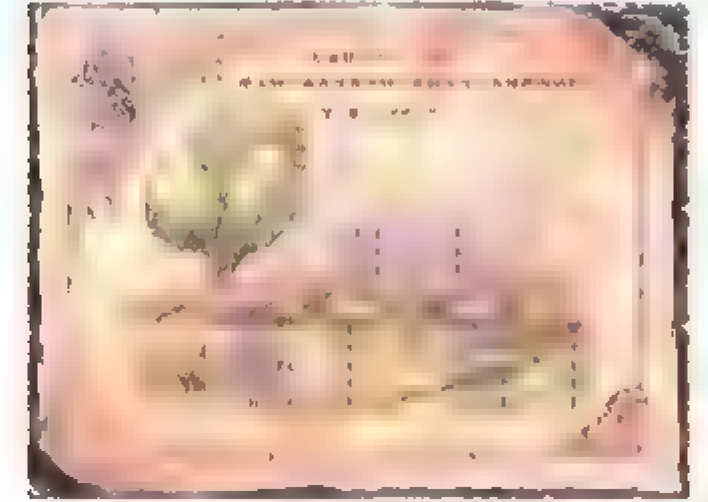


至於角色扮演的部分，遊戲的主線劇情豐富感人，支線劇情也安排得相當合理而多元，雖然又是一個正義使者協助落難公主反抗篡位暴君的老套故事，但劇情背景交代完整，人物對白輕鬆幽默，倒也無損玩者的玩興；更重要的是，其彌補了一般戰略遊戲劇情薄弱的通

病，讓「學生騎士團」的架構更臻完整，實屬難能可貴。唯一讓人感到可惜的是，遊戲過程太過漫長，劇情與劇情之間的戰鬥太多，使得原本張力十足的感人故事，變得支離破碎，無法延續其劇情張力。



以遊戲畫面而言，「學生騎士團」的畫風優雅華麗、人物繪製細膩，整體感覺帶有濃厚的漫畫色彩，視覺效果相當吸引人；而戰鬥中的Q版人物和怪物，以可愛造型取勝，操作起來更是別有一番趣味，可惜人物線條稍嫌僵硬，角色的臉部表情和肢體動作有如木偶，使得整體表現被打了一點折扣。



此外，為了增加遊戲時數，亦或是說為了提昇耐玩度，遊戲中的關卡數量驚人，雖說製作小組為此也必須付出昂貴的代價（更多的時間、人力與金錢），但卻也極度考驗著玩家的耐心與毅力，畢竟這是一款以戰略為主的遊戲，重複而無謂的戰鬥徒然讓人感到不耐與厭煩，還不如小巧精緻的戰鬥可以使遊戲更具質感。再者，關卡數過多的結果也造成某些場景重複高達 次以上，或許方面乃是因應劇情需要，但似乎仍有灌水之嫌。



在操控方面，一鼠行天下的便利無庸置疑，介面的設計也簡潔易懂，玩家應能輕易上手。手冊的編排亦相當用心，巨細靡遺的交代遊戲的各項規則及操控方式，即便是遊戲新手，亦能從中自行摸索遊戲。音樂音效則是遊戲中最不讓人滿意的部分，雖說音樂音效一樣不少，但背景音樂支離破碎、沒有特色；音效過大以至於蓋掉音樂等等，在在都讓音樂音效這部分成為[illegible]。



既然號稱“愛與魔法的世界”，「學生騎士團」的魔法種類自然琳琅滿目，可惜魔法實在多到光用看的就讓人眼花撩亂。但弔詭的是，魔法文字說明異常簡單，連功用、效力都沒有完整標示，再加上每個角色可以攜帶的魔法有限，因此大多數的魔法最後都淪為可有可無的花瓶項目而已；此外，法術的施放特效非常薄弱，沒有魄力，使得魔法的設計有如虎頭蛇尾，令人頗覺遺憾。



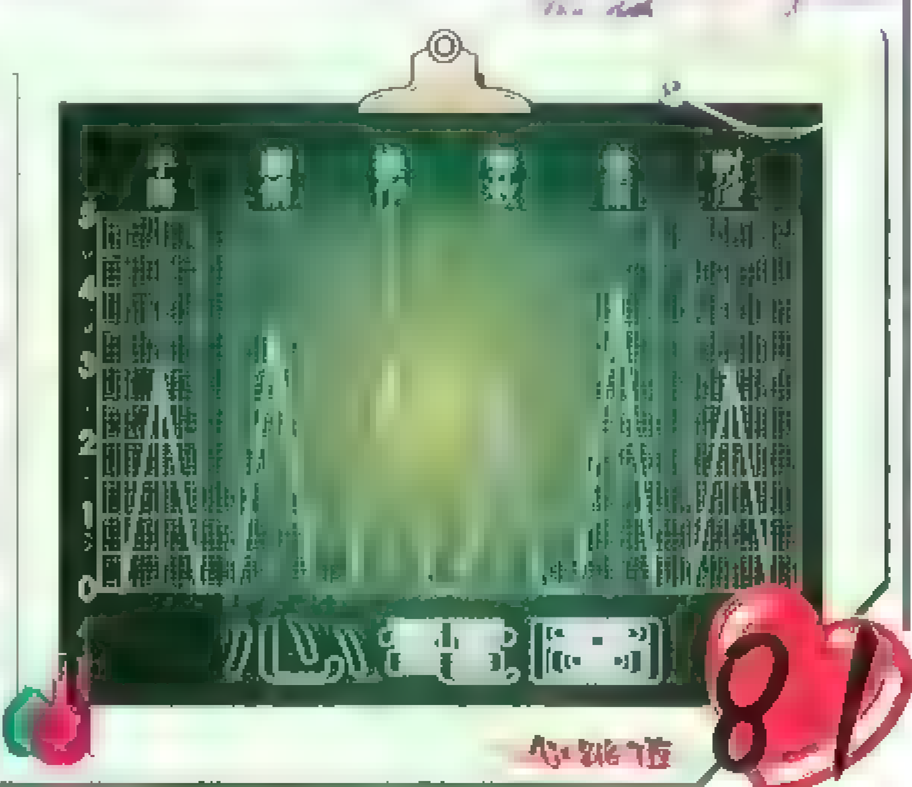
「學生騎士團」雖然企圖集所有“好玩的元素”於遊戲一身，但養成的趣味過於單薄、戰略的難度太高，而角色扮演的成分又少了些許尾勁，因此讓遊戲反而有畫虎不成反類犬的味道；此外，遊戲中可以清楚的看到不少其他遊戲的影子，例如收伏怪物成為夥伴、搭載魔法等等，由設計小組原創的創意太少，再者，為了突顯遊戲本身的豐富龐大，設計小組似乎仍落入了數大就是美的窠臼，將遊戲的關卡與難度調整得太過火，反而喪失了遊戲本身的樂趣，殊不知短得恰到好處的遊戲，才會真正令人回味無窮。



破關藥方

玩家除了要在任務期限內替騎士們惡補上課之外，還要記得抽空盡可能的參與支線任務，即便只是找個某人丟掉的東西，也不應輕易放過。因為每一次的支線任務對於人物都是很好的磨練機會，除了可以讓角色快速升級之外，在戰場上還分佈了多寡不一的寶箱，相當值得拿取。但由於每個角色可以攜帶的物品有限，因此不需要的裝備及物品最好都在戰鬥過後直接售出，以免“望寶箱興嘆”的狀況發生。此外，由於敵人大都會魔法，因此切莫躁進，最好能派肉盾型的人物如波普，誘敵深入之後再各個擊破，方能將人員損傷降之最低。再者，所有的角色最好都有學光系魔法（回復魔法），否則單靠某些人物專司補血，如遇到敵人施展大範圍的攻擊魔法時，可能會有四處受制、顧此失彼的窘況發生。

／楊軒

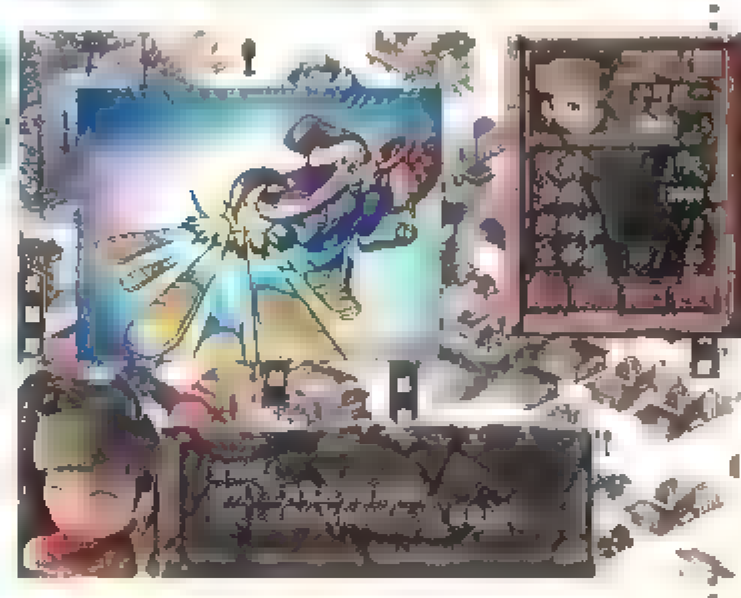




基本規格	
☆機　型	P-400
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X
☆操　作	K

測試配備
☆K7-900
☆GForce4
☆128RAM
☆24X CD-ROM

雖與「烽火英雄」發售日期相近，但「忍者學園」才是聖教士科技最早公開的研發作品，換句話說，這款作品該是有些〝創業代表作〞的味道在裡面，因此自片頭動畫起，製作小組便大大〝展示〞了這款遊戲所使用的3D技術，頗有讓人驚艷的感覺，不過等到正式進入遊戲後，這款遊戲所表現出來的遊戲性，卻令人感到相當失望…

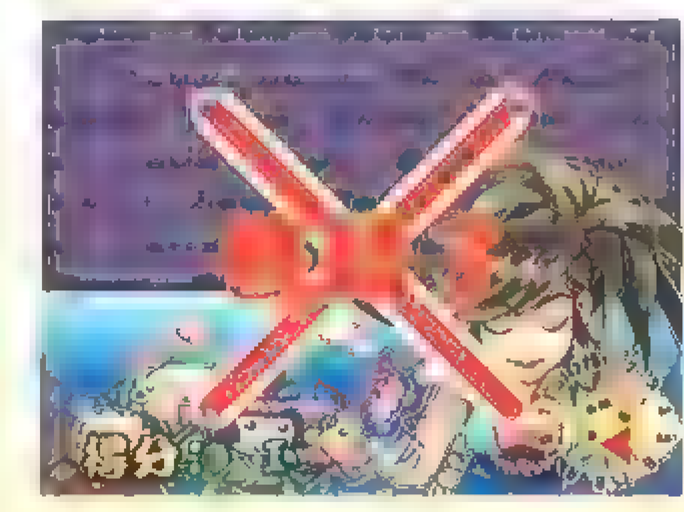


平心而論，這款遊戲在場景背景以及3D人物動態的捕捉上，都有相當不錯的表現，尤其是饒富趣味的事件插畫，頗有引起玩家會心一笑的效果，不過，整體而言，這款遊戲畫面的變化有限，3D技術上要改進的空間也不少，例如遊戲中的人物，常常會有在擲完骰子之後，還不斷進行擲骰子動作的BUG，或著是敵人遭受攻擊時，3D模型會出現明顯而大量的空隙，最嚴重的是，在走迷宮的小遊戲中，人物與背景常常會產生座標定位錯誤的情形，以致於有時候會出現人物走在牆上，或著是忽然遇到〝看不見〞的障礙，無法順利行走的狀況，還有在重複載入進度後，甚至會發生地圖產生嚴重偏移的現象！

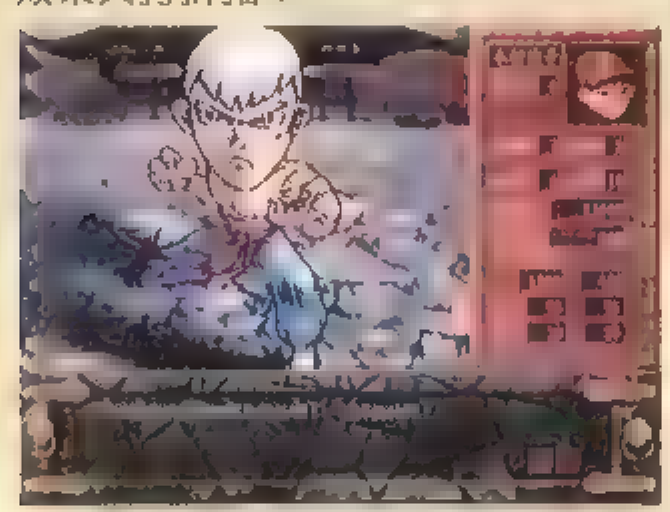


除了畫面外，恰當的配樂應該是現代遊戲的基本要求項目之一，但是很遺憾的，玩家在「忍者學園」中，幾乎聽不到任何配樂，遊戲中只有在進行小遊戲或發生事件時，才會有些簡單的配樂，剩下的就只是一些如擲骰子之類的單調〝音效〞而已；整個遊戲就是在這樣千篇一律的畫面與音效之中，貫徹始終！

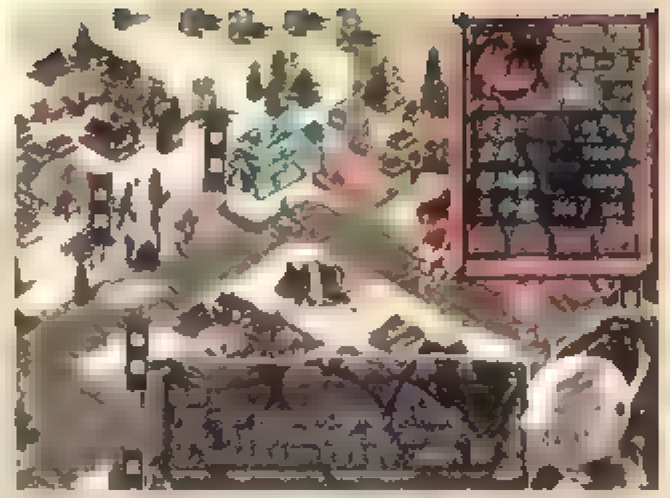
將忍者故事融入大富翁與角色扮演兩個遊戲類型，似乎是個不錯的主意，一來可以和目前過於氾濫的大富翁遊戲有所區隔，二來也趕搭上哈日的熱潮，可吸引玩家的注意，不過當這樣的創意落實到遊戲中時，遊戲的表現卻不如想像中的理想；首先，雖然擲骰子是進行所有大富翁遊戲的主要方式，但在這款遊戲中，玩家除了擲骰子之外，能做的事情實在很有限，玩家既不能買土地、也無法決定行進方向，



連自行決定是否要展開戰鬥的權力都沒有。而使用的道具在〝實用性〞上，也頗令人搖頭，舉例而言，遊戲中有一種叫做氣術卡的道具，是用來恢復怒氣值（內力mp）的，可是不管有沒有怒氣值，主角一樣可以使用必殺技，威力上也沒有明顯的差異，所以這種道具的存在就顯得多餘！真正有幫助的，大概也只有〝遙控骰子〞而已，不過這個道具也因為遊戲地圖在〝格數〞的區別標示上，並不明顯，而使得使用效果大打折扣！



另一個讓玩家有感覺〝玩到〞遊戲的地方，是遊戲中隨機出現的四個小遊戲，這四個小遊戲（原型分別為：打地鼠、走迷宮、猜謎與跳舞機）歷史悠久，自然有其既有樂趣，不過除了〝砍忍者〞（打地鼠）之外，這些小遊戲也都有一些小問題存在，像是猜謎的題型過少，以致於在每次測驗的短短六、七題中，就常常會出現重複的題目，更何況這些測驗的題目多半十分老舊，還有「狗為何會死在沙漠裡？」「答：因為找不到電線杆上廁所」這種〝第一代〞腦筋急轉彎的題目在內，測驗一兩次之後，玩家可能連題目都不用看就可以直接選擇答案了；而跳舞機最大的問題就在於玩

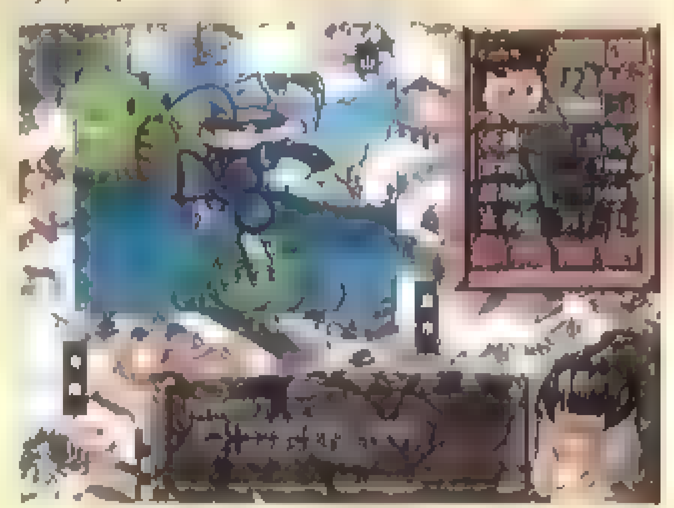


家按鈕與符號的MATCH點不易掌握，能否得分往往都要看玩家的運氣！

遊戲中玩家最後一個可掌控的地方就是〝戰鬥〞！戰鬥模式雖然有〝攻擊、必殺、道具、防禦〞四個指令，不過因為不管有沒有怒氣值（內力）都可使用必殺技，而且威力不減，所以普通攻擊的指令形同虛設，基於其它道具效果不大的原因，道具指令也只有補血時才派得上用場，而光是防禦也無法獲勝取得經驗值，因此在戰鬥模式中唯一有用的，就只有必殺這個指令，而整個遊戲玩下來，玩家在戰鬥時所能看到的變化，大概就只有必殺技特效的不同而已（隨等級增加而學會的必殺技也不見得越來越強）！

至於遊戲在平衡性上的表現，可用慘不忍睹來形容，由於遊戲中的對手並不會更換，會由第一關直延續下來，換句話說，只要在第一關領先群雄的人，很有可能會一直保持優勢直到遊戲結束，沒有任何實力重整的機會，如果玩家〝不幸〞在道具店買了最好的武器與防具，那麼每次戰鬥時，玩家就會發現敵人（包括主考官或是所謂的魔王在內）已經無法傷到主角分毫，而主角的攻擊卻會對敵人造成幾乎一擊必殺的傷害，遊戲戰鬥的緊張感與刺激性蕩然無存，令人遺憾！

單調而冗長的遊戲過程，應該是這款遊戲最大的敗筆！舉例而言，遊戲總共只有三關，而這三關敘述的是忍者學園的期末測驗，理論上來說這三個關卡應該要有一些等級、難度或內涵上的差異，但是…沒有！這三個關卡只有地圖與背景略有變化而已，連參與的人物（NPC）也是由第一關一直延續到第三關，從這個角度來看，第一到第三關其實可視為一個整體，可是要完成這樣的一個整體關卡，玩家就必須不斷重複進行約250～600回合同樣枯燥而乏味的動作（擲骰子）！



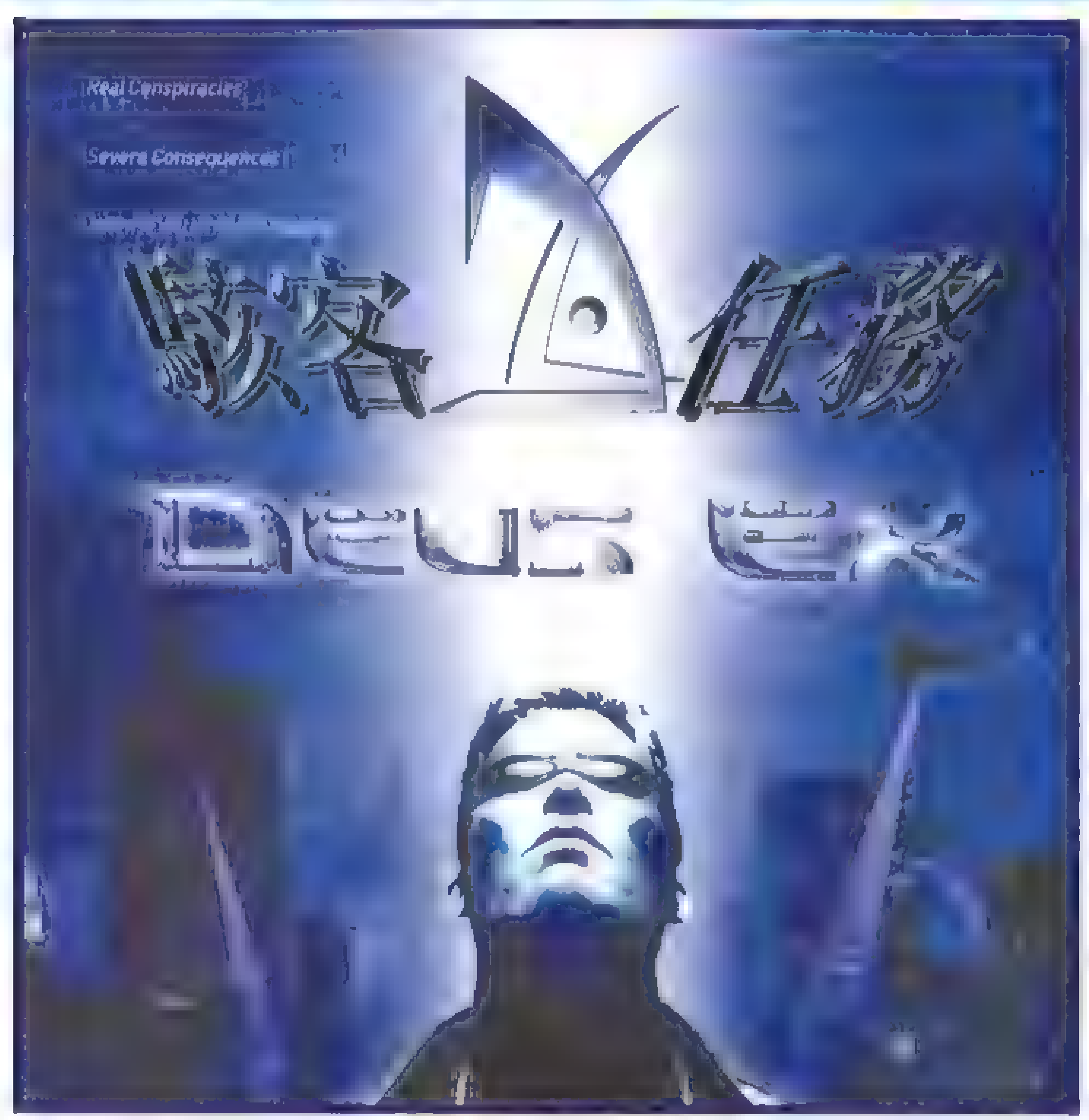
遊戲比較令人驚許的（其實也是基本上應該做到的），就是並沒有太多嚴重的BUG，除了在很小的機率下會突然跳出遊戲，大體而言，一般玩家都可以順利地完成遊戲；總而言之，這是一款較適合低年齡層玩家玩的遊戲，如果製作小組想要拓展中高年齡層的客群，那麼最好能再妥善調整一下遊戲的平衡性、並加快遊戲的節奏、避免陷入單調化的窠臼的話，才會有更優秀的遊戲性表現出來！



由於在遊戲中，除非敗給關卡主考官才會結束遊戲，而且玩家能做的事情又很有限，所以除了持續丟骰子之外，這款遊戲並沒有其它的上手方法，不過當遊戲進行一段時間之後，玩家應該也攢了些錢，這時候玩家就可以利用一開始就有的〝遙控骰子〞（限六格以內），進入道具店中購買必備物品，採購的重要性如下：防具*1＞武器*1＞補血道具若干＞遙控骰子*1～2買齊了武器、防具之後，裝備起來，只用必殺技攻擊，再加上補血道具的輔助，應該就可以戰無不勝、攻無不克，直到遊戲結束了！

／海風





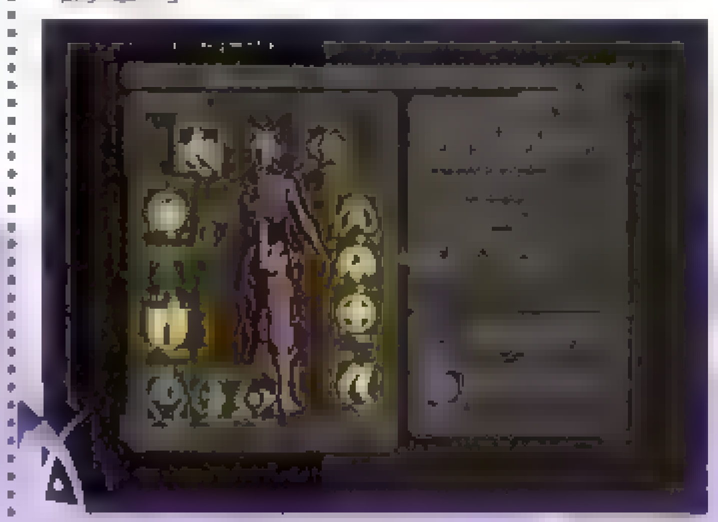
基本規格	
☆機　型	PⅡ-300
☆記憶體	64MB
☆光碟機	4X
☆操　作	M、K

測試配備
☆PⅢ-550
☆256MB RAM
☆AWE64
☆50X CD-ROM
☆Voodoo3



未知玩家有否感慨，絕大部分Doom-Like遊戲似乎普遍性的缺乏深度，就某個層面而言的確如此，玩家慣見的3D立體射擊遊戲，內容若非將噁心的外星生物轟回老家，就是把十惡不赦的恐怖份子殺個精光，而遊戲的主角通常也是「正義」的化身，鮮有窮兇極惡或是立場不明的角色浮現。而今，著名的EIDOS可謂跳脫世俗，極富創意的將第一人稱射擊及冒險作巧妙的結合，並輔以角色扮演的要素，構成了這部遊戲內容新穎別緻的「駭客任務」呈現在玩家眼前。

遊戲的背景設定在未來的地球，但無確切的年代，由遊戲場景看來，地球似乎經歷過「第三次世界大戰」的蹂躪、摧殘，而苟存的城市也正流行著一種死亡疾病，從而影響到地球上的「純人類」數量大幅銳減，而生化人及機械人卻反倒有取而代之，且逐漸凌駕於人類而取得世界的主導地位，遊戲的主角便是精銳生化人部隊的其中一員。這般的故事情節似無特出之處，但卻是這款遊戲成功之所在，因為在平凡的題材中另創不平凡的特色。遊戲內容採取的是多線式的劇情發展，主角初始的立場設定得不是很清楚，劇情要往何處發展，端視玩家在殺與不殺之間取捨，「善」與「惡」完全取決於玩家的決定，其自主性和遊戲重玩的誘因可謂極高。





「駭」片與其他相似類型遊戲最為明顯的差別處，在於「駭」片多了主角「收槍」的功能。在草民遊戲的印象中，玩家多半是隨時攜帶著致命武器橫衝直撞，這樣的玩法在「駭」片是行不通的。儘管身處在崩壞的世界裡，但敵人僅只有特定的部份而已，絕大多數都是無辜的NPC人物，若是公然攜槍進入諸項公共場所，那無異是最佳的「完全自殺」手段了。這便是遊戲的特色之一，解決問題不是但憑武力，更多的時候，良好的溝通才是過關的好方法。遊戲的危機處處可見，主角僅因一言不合而拳腳相向、刀槍相見的場景不勝枚舉，這就考驗了玩家的英文程度和溝通技巧了。



遊戲的一項有趣之處便是入侵敵營的方式，由於遊戲中的主角乃是先進的生化人，在面對電腦科技及保全系統時，盡可取法「駭客入

侵」的方式，以獲取機密資料或是關閉保全系統，即便是銀行的提款機都能信手拈來取得現金花用。



唯遊戲中的敵人AI也非吳下阿蒙，處處可見的警衛及守衛機械人，可都是感應度極其靈敏的玩意兒，一旦行跡被發現，警報聲大作之後，通常都得面對呼朋引伴而來的一堆敵人。除非玩家已把遊戲玩到出神入化的境地，否則，這樣的把戲還是偶一為之，或是乖乖的退出敵人視線，靜待敵人退去再做打算為佳。



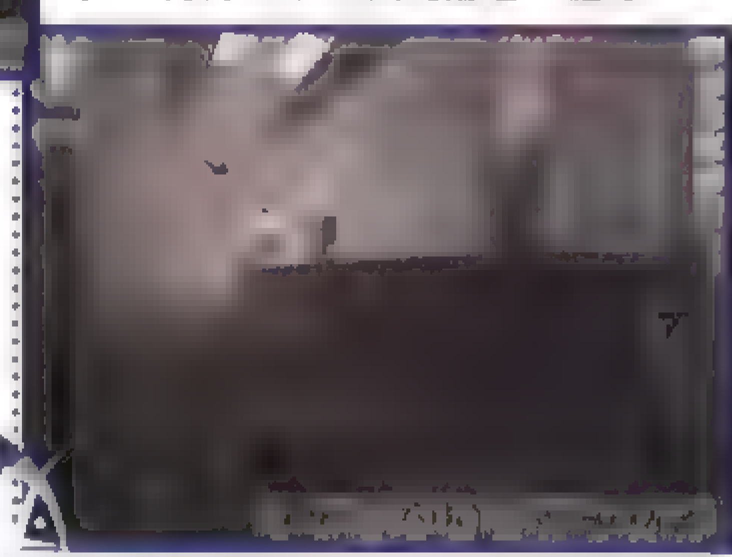
遊戲的人物造型與動作模擬相當擬真，進行狙擊時，瞄準器會因手臂晃動而不穩，若是在行進中射擊的話，更會使得準星偏移，大抵生化人的手部受損也是影響因素之一。草民比較不解的是，為何主角從高處墜落時，會導致摔斷雙腳，而只能在地上爬行呢？莫非玩家所扮演的生化人，尚且在「試用」的開發階段嗎？還是我個人對於生化人的印象錯誤…遊戲中的人物反應倒是處理的維妙維肖，無論是受驚嚇的路人，或是發現入侵者的警衛，其反應都具有身歷其境之感。



較特殊的是遊戲也加入了些許角色扮演的要素，如在遊戲中主角會撿到許多的微電腦輔助器及升級罐，微電腦輔助器是用來裝載的，而各項輔助器則都各具有兩項功能，唯使用時只能擇其一。玩家所選用的輔助器功能，將會直接影響主角往後所趨近的路線，這算是相當特殊的一項設計。升級罐是讓輔助器升級之用，但由於升級罐的數量有限，要如何運用在刀口上，即是玩家們該有的抉擇。此外，多達十一項的「技能」設計，無疑是提供玩家相當大的養成空間，玩家若要嘗遍各項技能所帶來的不同遊戲樂趣，遊戲的耐玩度也就於焉形成。



無可諱言的，這款遊戲仍有她不盡完美之處，由於遊戲進行的時點幾乎都在黑夜，故有極大篇幅的場景呈現了相當沉悶的氣氛。而遊戲的地點，無論是著名大城市，如紐約、巴黎、香港等，俱都顯現極其頹廢、黯黑的感覺。大概是為了表現出地球浩劫後的傾頹生態吧，但要是能夠多留下一點點光亮，不但能帶給浩劫餘生的稀有人類一些光明面向，且遊戲畫面也勢必會變得明亮許多，玩將起來也較為舒心、應手。



遊戲中的各城市俱都營造出特有的「人文素養」，較為吾人矚目的是，遊戲裡的香港竟是黑社會當道、黑道老大橫行的無政府狀態，不知遊戲企劃是否出於偏心，如果把咱臺灣也寫上一筆，那也是貼切得緊呢！更何況，咱們還有「固定」的票房保證…

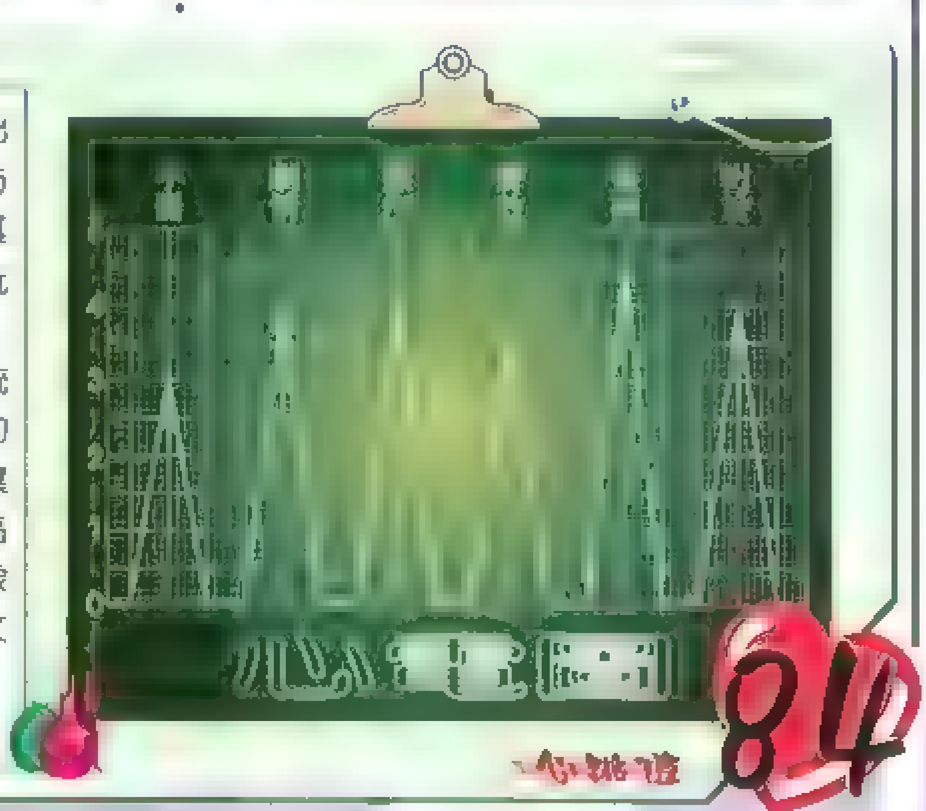




這款遊戲的絕大多數場景都極講究任務的隱密性，莫要強出頭引人注目，否則會招致許多非必要的麻煩。各個場景的入侵方式都不是唯一的，即使玩家已告成功入侵該個目標，但在尋獲其它的入侵方式時，同樣會得到獎勵性的技能點數的。有興趣的玩家不妨多方嘗試，對於賺取技能點數會有一定程度的幫助。

最為有效的入侵方法，該是先行找到安全系統站，入侵系統並解除所有的監視器，再以消音槍將敵人各個擊倒。至於難纏的機械人，則應設法在被發現之前，先用EMP手榴彈攻擊，盡早讓牠停止運轉。此外，尚須防範與敵人正面對決時，敵人的AI和高超的閃避功夫會使得命中率低落得可憐，有些時還真高得不太像話，玩家得要莊敬自強了。此外，玩家還可乘機大大的增長英文造詣哩…

／ALEX
e-mail：alex.sheu@msa.hinet.net



歡迎告密

本站廣徵告密者。凡對於有關電腦遊戲方面有獨特秘方，使用之後能使功力大增、勢如破竹突破難關、取得永恆生命、獲得無數物品……等等遊戲剋星資訊，皆歡迎把密函寄到告密信箱 editor@swm.com.tw 如經錄取，本站將發放刊登後下月軟體世界雜誌一份，並依級數不同，給予不同數目的告密獎金。獎金分發標準如下：

一級機密	獎金350元
二級機密	獎金500元
三級機密	獎金700元
四級機密	獎金900元
五級機密	獎金1200元

特別注意！

1. 凡舉來函者，切記勿將此函內容外漏其它不相干人等知曉。
2. 關於密函內容，請舉發者確定內容必定屬實。
3. 密函內容請標示清楚如何啟動密技。
4. 來函者請清楚留下真實姓名、電話、住址、身份證字號。

如無遵守以上幾點者，一律不予錄用。

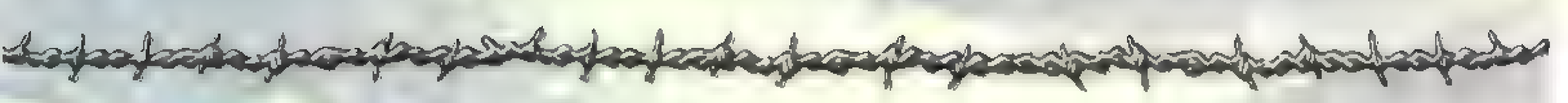
霸刀　學齊絕招　加速升級

一級

當走到每個城鎮中的客棧場景，可由鍵盤輸入B、A、D，此時畫面會出現作弊程式視窗，這時輸入以下按鍵

F6 =角色狀態回復正常
F7 =加金錢
F9 =加生命值
F10=加耐力值
F11=讓飛驚立即學齊所有絕招
＋ =所有現有角色級數升一級
－ =飛驚級數降一級







摩登飛行員(DOGFIGHTER) 開啓關卡 戰鬥無敵

VINCE

在選關畫面中輸入以下密碼

密碼	效果
prometheus	開啓所有關卡

在遊戲進行時輸入以下密碼

密碼	效果
hybris	無敵
hefaistos	得到所有武器
athena	最高技術等級
admiral	獲得獎章
autopilot	自動導航
racerwagen	驚車
slomo	慢動作
birgeroco	快動作
hades	任務失敗





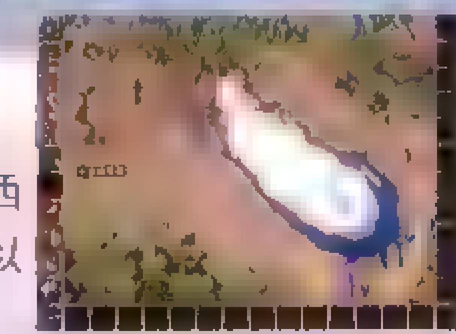


激爆射擊 戰場無敵 獲得情報

在遊戲中按下～鍵後輸入密碼

密碼	效果
please god	無敵
please killall	消滅所有怪物
please giveall	得到所有物品
please open	開啓所有的門
please fly	飛行模式
please ghost	穿牆
please invisible	隱形
please tellall	獲得所有情報
please refresh	回復生命値

2級 新蜀山劍俠傳　增加金錢妙法



無限增加金錢

黃果鎮的鐵舖中，青犢劍、子午劍、溪武戰靴三種東西賣出所得的錢會比買進所需的錢還要多五至六倍之多，若以此方法重複買賣，就可累積許多金錢了！



慈雲寺換購法寶

經歷慈雲寺事件後若再返回慈雲寺，會發現一位神秘老人，可以把神貅皮牙給他換成法寶。此外，他有賣一堆法寶、防具及物品可買，不過價錢很高的。

獲得最強武器

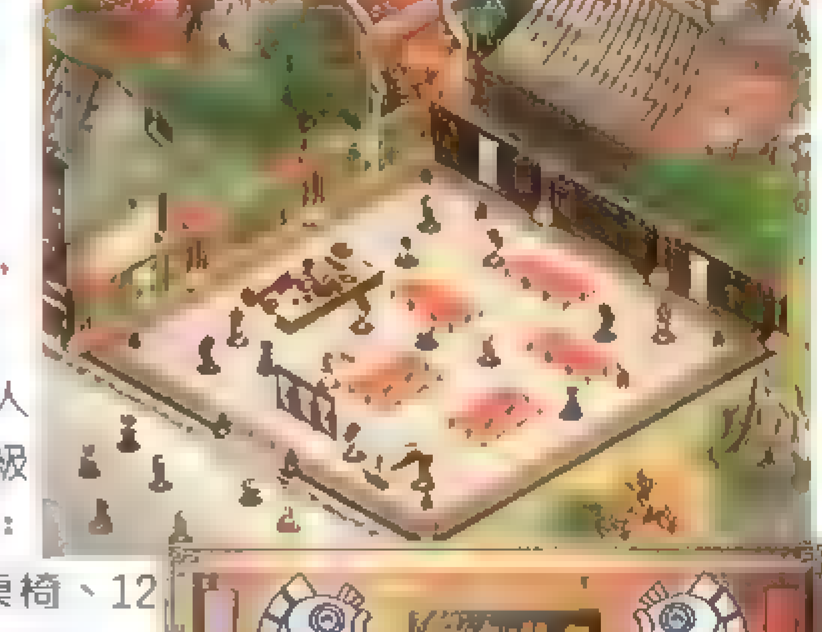


在陷空島拿到探龍掘後，至青井穴用探龍掘將龍珠丹青取出，然後再到飛雷石室把龍珠丹青放置龍爪上，即能取得最強的兵器[illegible]劍，此武器只有金蟬才能裝備。

2級 中華一番二　增加收入　獲得物品

增加收入

將人員的薪資加到99999
就會發現薪資給的越多就賺越多



在擺設介面上按下F1鍵就會出現計算機，打下號碼即可得到擺飾和桌椅，號碼表如下：

1號：1級桌椅、2號：2級桌椅、3號：1級3人桌、4號：1級廚房、5號：1級櫃檯、6號：1級盆景、7號：1級吉祥物、8號：1級屏風、9號：1級掛飾、10號：1級室內造景、11號：3級桌椅、12號：4級桌椅、13號：3級3人桌、14號：2級廚房、15號：2級櫃檯、16號：2級盆景、17號：2級吉祥物、18號：2級屏風、19號：2級掛飾、20號：2級室內造景、21號：5級桌椅、22號：高級桌椅、23號：5級3人桌、24號：高級廚房、25號：高級櫃檯、26號：高級盆景、27號：高級吉祥物、28號：高級屏風、29號：高級掛飾、30號：高級室內造景

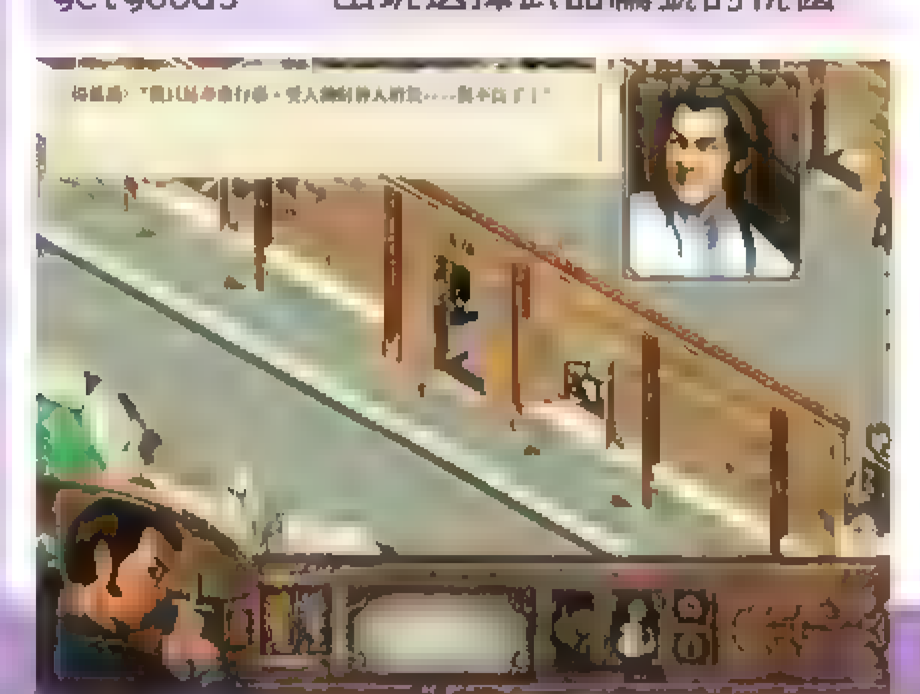


黑鷹傳奇 補滿生命 自由獲得武器

在遊戲過程中先按 Enter鍵後，輸入下列密碼，再按 Enter鍵執行

密碼	效果
getgold	增加1000金錢
mylife	生命全滿
mypower	功力全滿
getgoods	出現選擇武器編號的視窗



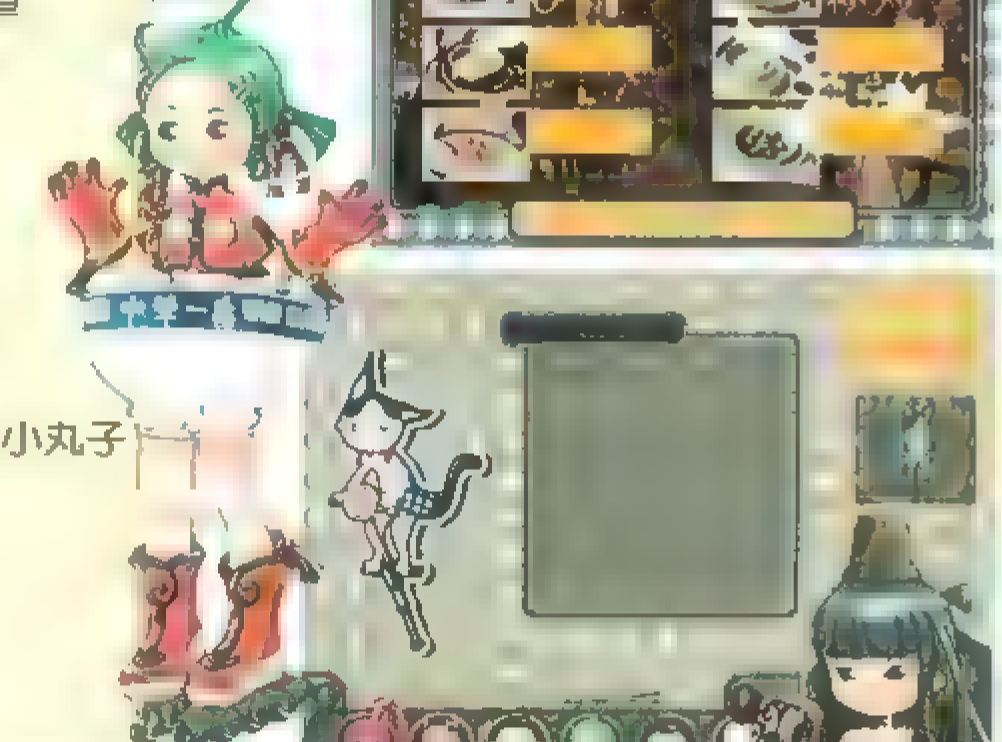


1-30 =武器
31-53 =物品
57-64 =秘笈
65-77 =鐵甲
78-82 =面具
83-98 =暗器

GOGO美食王 隨意改變時間

先按F7開啓密技輸入視窗，輸入以下密碼

密碼	效果
@money數字	增加或減少金錢
@sai數字	設定骰子即將擲出的值
@item數字	增加或減少道具
@book數字	增加或減少食譜
@famous數字	增加或減少知名度
@year數字	改變年
@month數字	改變月
@week數字	改變週
MARUKO	魯拉拉聲音變成 櫻桃小丸子
BIGSAI	骰子變大
CURSOR 0	換游標的圖形
CURSOR 1	換游標的圖形
CURSOR 2	換游標的圖形
CURSOR 3	換游標的圖形



卡哇伊大作戰

如有購買 勇者泡泡龍3

還可選擇泡泡龍來進行遊戲ㄛ

適合全家同樂的遊戲

附贈精緻筆盒

共有5種造型可選擇

4月19日・全省上市

精彩刺激的各種挑戰

[illegible]





看過日本的電視冠軍嗎



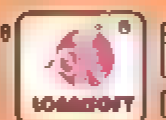
優美華麗的遊戲畫面



顛覆你的邏輯思考

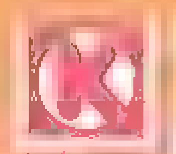
製作發行：





龍愛科技有限公司
LONAISOFT TECHNOLOGY CO., LTD.

台中市北區美才路395號4樓之3
TEL:(04)2310-7066 FAX:(04)2310-7068
網址:http://www.lonaisoft.com.tw












- 對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
- 詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
- 來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
- 請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…
- E-mail信箱：editor@swm.com.tw
- 本專欄由本刊主編負責、技術部門支援

軟世變薄薄一片？改頭換面中啦！





3月12日晚上9:00我滿懷期待的去書店看看軟世出了沒，一進店裡就看到軟世靜靜的躺在那向我招手，於是我拿出了200買下了它，可是...一摸，疑？不會吧！變薄了！拿出以前的軟世，沒錯，真的變薄，只剩1/2吧...雖然送的光碟變多了，但最主要的雜誌的頁數卻明顯的變少了...不知道是廣告變少了，還是內容變少了呢？軟世該不會就這樣越來越薄了吧...

另外一直有一個疑問，軟世的出版日期到底是幾號呢？是20還是25呢？有時我到了下個月的1、2號才買到耶！到了那時，那先報導和活動有的早就過期了....我住中和，該不會是因為中和偏僻所以比較慢到吧....

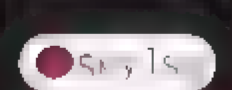


在上一封信中有寫到雜誌變薄，後來看了編輯手扎，才知道只是暫時的；在此道歉一時心急以為軟世變薄了，希望下一期能和以前一樣^^



首先感謝您的關心，由於某些因素，上期雜誌的確比之前薄了許多，但是內容精彩度可不減哦！另外本刊為為每月25日出版，如果有較晚上市的狀況，可能是店家生意較好賣完了，或是地方較偏遠（如外島地區等），至於中和方面應該不會有如此狀況，您可以多找幾家看看。

國際中文版？大陸方面請另購『軟件與光盤』！





請問你們的雜誌在中國大陸有售嗎？本人住在上海。

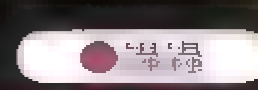
若有的話請告訴我那兒有買，謝謝！

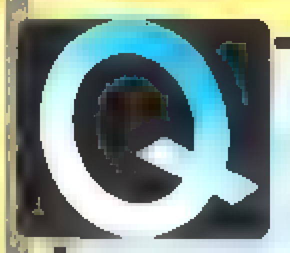


skylsa您好：

「軟體世界」雜誌雖然影發行國際中文版，但未在中國大陸地區發行（港澳地區則有），大陸地區則有本刊授權的『軟件與光盤』雜誌，在許多地方都找得到。

耶～電腦為什麼不能playFF8？





小弟在半年前買了FF8精裝版，但竟不能play：是可以安裝，但放入第一片執行game時，畫面一片漆黑，不久後卻跳回桌面；不管試了再多方法、問了再多同學，還是不能play～why？

電腦配備：

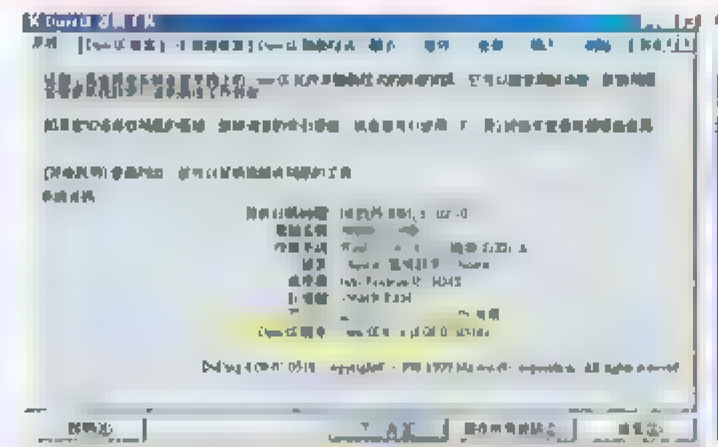
主機板：華碩K7 500、記憶體：128ram、硬碟容量：13.6GB、顯示卡：Voodoo Banshee

蟲蟲您好：

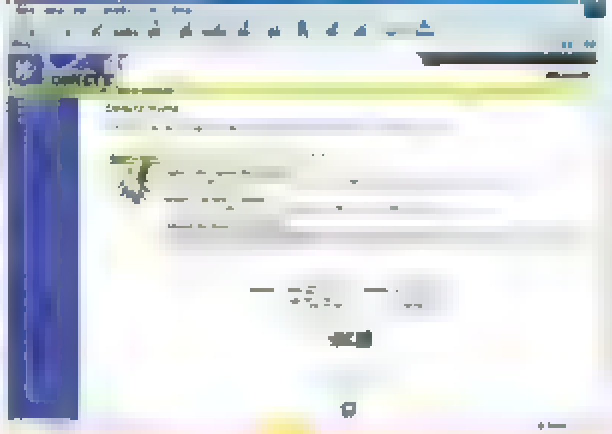
目前Windows上的遊戲，幾乎都是以DirectX為規格來開發的，DirectX是由微軟所提供的視窗用開發工具，利用這套工具，研發廠商可以更容易使用電腦的各項資源，讓遊戲能夠呈現更好的成果，使用者在安裝遊戲之前，最好先看看包裝上有關於DirectX版本的需求，基本上安裝越後面的版本越好。

您在來信中所提及的配備內容並不是很完整，所以筆者僅就所知道的部分提供您幾個建議。

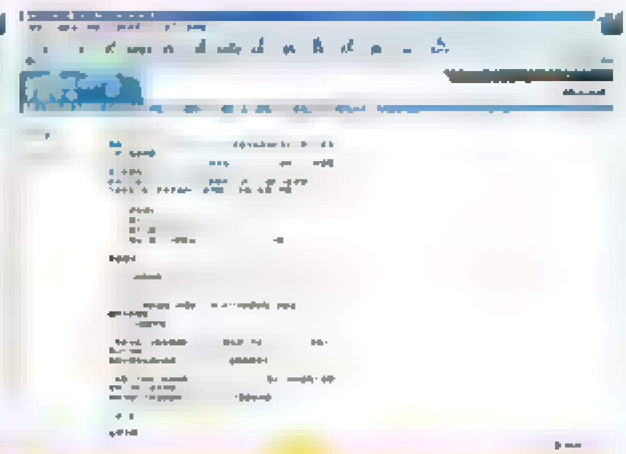
●確認並下載最新版本的DirectX程式



透過Windows本身的診斷程式可以得知DirectX版本



微軟DirectX網頁，DirectX的相關資源在這裡都可找到



選擇下載DirectX之後出現的頁面（筆者截稿之前的版本為8.0a中文版）

在「開始」→「程式集」→「附屬應用程式」→「系統工具」中找到「系統資訊」這個程式，然後選擇「工具」「DiretcX診斷工具」查看一下目前的DirectX版本編號（以在Windows 98的情況），您所提及的遊戲「太空戰士八」需要DirectX 6.1以後的版本才能執行。

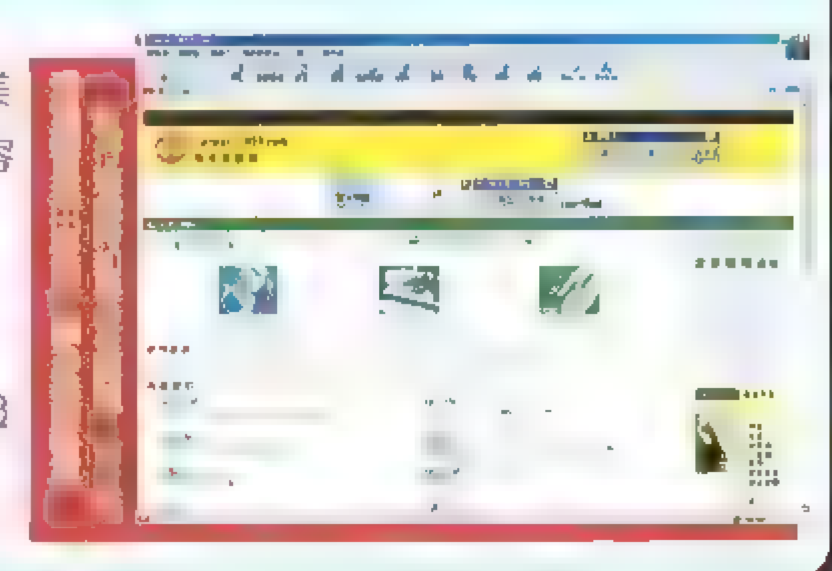
如果DirectX的版本比遊戲所建議的還舊，在執行遊戲上可能就會發生一些不可預期的情況，一般來說，與遊戲有關的雜誌所附贈的光碟中，都會有最近版本的DirectX程式，或者到微軟的DirectX網頁上下載也是可以的。

●找到遊戲修正檔

另外在遊戲發行後，遊戲研發公司會將一些執行遊戲所會發生的小狀況，透過發行修正程式的方式提供下載修正問題；在編寫這篇文章的時候，美商藝電已經提供修正檔的下載，您可以透過文末所提及的連結下載檔案安裝。

●尋找代理商獲得協助

如果上述方式皆沒有辦法解決問題時，建議您直接向美商藝電台灣分司詢問，在詢問之前，請先確定您的配備內容（越詳細越好），以及狀況發生的內容，讓客服人員幫您解決疑問。



微軟DirectX網頁 http://www.microsoft.com/directx/

太空戰士八遊戲修正檔 http://www.ea.com.tw/eatw/files/files_view.asp?id=103

美商藝電台灣分公司 http://www.ea.com.tw

客戶服務部 02-27391937 twsupport@ea.com

電腦重灌後看不到中文？請調整所用的編碼格式內容！


<teohteoh@sinamail.com>



又是我:p

我的電腦因中毒(木馬程式...^^|)重灌，但灌好了之後，卻發現去一些網站如yahoo不能看到中文耶.....why？

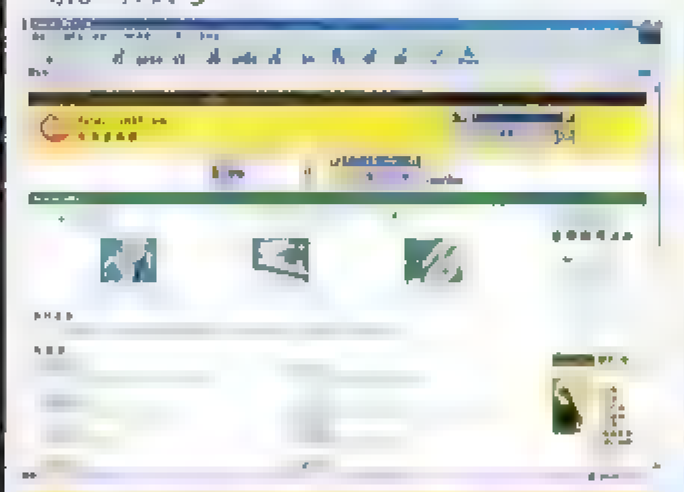


teohteoh您好，

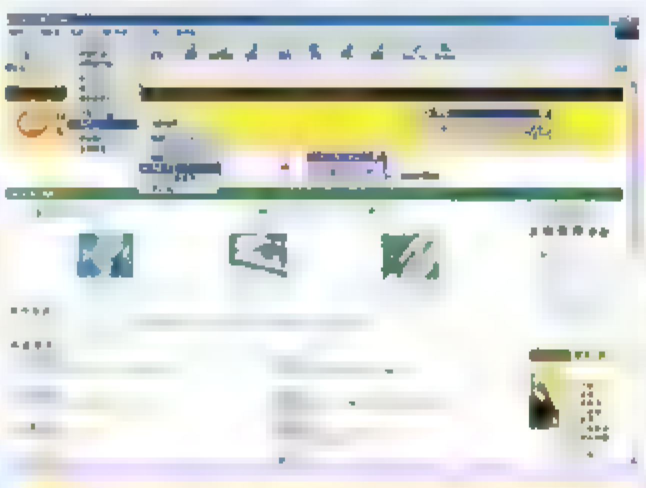
筆者並不清楚您在觀看網頁以外的情況時是否能看到中文，所以僅就網頁部分提供您一點建議。

以筆者所寫的文件是屬於繁體中文，而且是使用Big 5 code（大五碼）作為文件的編碼格式（如果是日文則使用JIS碼），如果在觀看網頁時使用了與網頁文件不同的編碼方式，自然就沒辦法看到文件的正確內容囉！

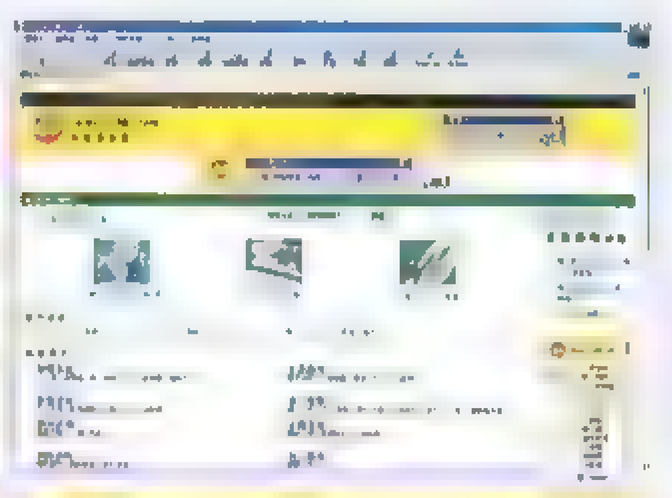
你可在「檢視」→「編碼」中看到目前瀏覽器所使用的文件編碼格式，依文件的需要調整編碼內容就可以了。



到CNET資訊科技新聞，咦！？怎麼文字變亂碼了？



看一下編碼內容…原來是西歐文字編碼，弄錯了啦！



改成「繁體中文」之後就可以正確顯示囉。

遊戲配備需求太高？教你簡單的判斷方法！





1.最近我在貴刊《軟體世界》里看了一些遊戲的介紹后，我發現很多遊戲所需的基本配備高到離譜，CPU需要PentiumII 300MHZ以上甚至是PentiumII 400MHZ，請問有沒有打錯字之類的？

2.我電腦的配備是PentiumII 333MHZ、128MB SD RAM(PC 100)、nVidia Riva Int2 M64(PCI)立體加速卡。請問此配備是不是已淘汰？還能用多久？（我是一個在24小時內無法離開遊戲的電腦玩家）

1.基本上這些遊戲所刊登的配備需求都是其設計或發行廠商所提供的官方資料，應該不會有差錯；如果不放心的話，可以從該遊戲的畫面效果及類型來判斷，一般而言，使用3D模組的模擬或動作類遊戲會需要較高的配備，尤其是那些具有超炫光影效果的國外遊戲，如果沒有相當的配備等級可是跑不動的。

2.依您的配備看來，已經比筆者工作用的電腦還要好，所以一般遊戲應該還可以使用，不過有些高檔遊戲就算用到Pentium III 800、256MB RAM都不見得夠流暢，所以你可以針對自己想玩的遊戲類型來判斷。

裝甲騎兵

●Living

裝甲騎兵可以說是近年來我玩過的最佳戰略遊戲。為什麼它會帶給我這麼大的震撼呢？首先在遊戲風格方面，整體的遊戲畫面帶給人非常華麗的感覺，背景的色彩豐富，而各兵種的造型更是非常真實。其次在遊戲的方式方面，裝甲騎兵一改以往同類型遊戲各兵種數量太少的缺失，遊戲中處處可見一大堆的軍隊同時在戰場中出現廝殺，實在是非常刺激。另外遊戲在音樂方面、操作方面也都有非常傑出的表現，尤其是真實性的表現，可說是完全反映出戰爭的現實。

由於是由歐洲的遊戲公司製作，因此在風格上可說是非常特殊，對國內玩家來說，算是很新奇的嘗試。尤其是以戰略遊戲來說，這個遊戲實在算是上上之作，喜歡這類型遊戲的玩家千萬不可錯過。



霹靂風暴

●藍建源

最近的PC GAME有很多續作的遊戲作品出現，而本人這次所買的霹靂風暴跟前作霹靂英雄榜及聖石傳說比起來，多少都有牽扯到一些劇情。這次改成策略RPG增加了戰鬥的趣味，而畫面的流暢度也比以前更進步許多，而遊戲中有許多委託任務能賺進寶物和金錢，還有戰鬥的時候能在不同地方取得未見過的寶物。



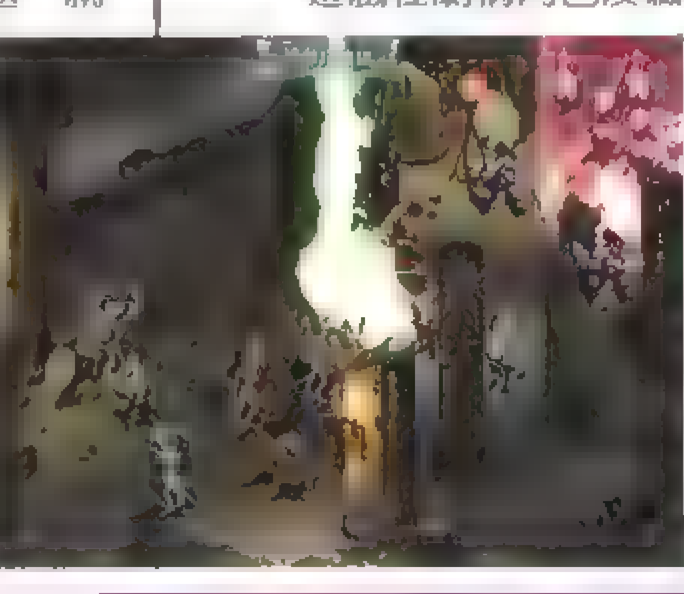
遊戲的最後有出現隱藏關卡就是大戰霹靂貓，雖然它實在很強，可是我技高一籌打敗了他。隨著隱藏關卡過後，遊戲也快結束了，而本人在花了二、三個禮拜攻破這個遊戲後，深深覺得這次的遊戲雖然有不同的風格，可是我希望下一款霹靂系列的遊戲能夠改成更多樣化的劇情，或者改成現在流行的網路遊戲，相信一定會有不一樣的迴響。

烽火英雄

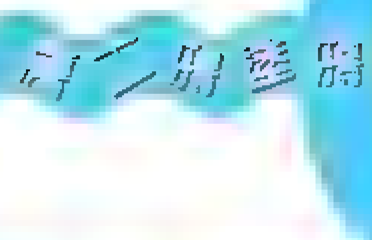
●鯊 魚

國內的策略遊戲一向都有很好的表現，也是我喜歡的類型，因此在看到烽火英雄那漂亮的封面之後，再加上價錢也不是很貴，我就毫不猶疑的給他買下來了。安裝遊戲後，首先碰到的問題，就是所需要的硬碟空間實在給他有點大，害我又不得砍掉一些別的遊戲才能玩。接下來進入遊戲之後，有精彩的動畫，不過在解析度方面好像就有點差了。

正式玩遊戲之後，發現在一開始的遊戲故事介紹及劇情流程上，顯得有點簡略，常在還沒有一點頭緒的時候就結束了。在遊戲的重點戰鬥方面，場景及人物是由3D畫面構成，整體上的效果非常不錯，不過在遊戲中人物常會被場景遮到，是一大缺失，害我常常給他找不到人說。

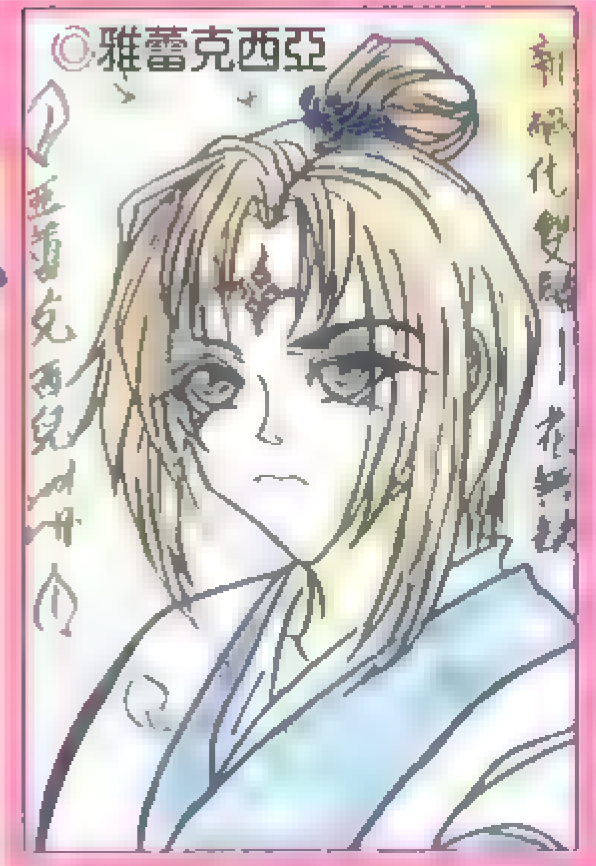


遊戲在劇情角色及職業的設計上，基本上還算是蠻有特色的，因此玩起來不會覺得太悶，如果能在些小地方能在改善一下，相信對玩家來說就會覺得物超所值了！



塗鴉園地

















請將遊戲玩完之後的心得、評語、遊戲中您喜歡角色的畫像(自己畫的，可畫在名信片上背後，或用電腦的繪圖軟體繪製，郵寄或E mail給我們。最好是彩色的喔！^0^)。記得寫上姓名、住址、電話、身分證字號(如用名信片，這些個人資料請寫在名信片正面，繪圖部分不必附身分證字號)，以方便我們郵寄稿費(這是針對之前私房話的部分，新增的塗鴉園地則是贈刊出當期的下期雜誌。如是訂戶，請加上訂戶編號，以便將到期數延後一期)。　THX ^0^



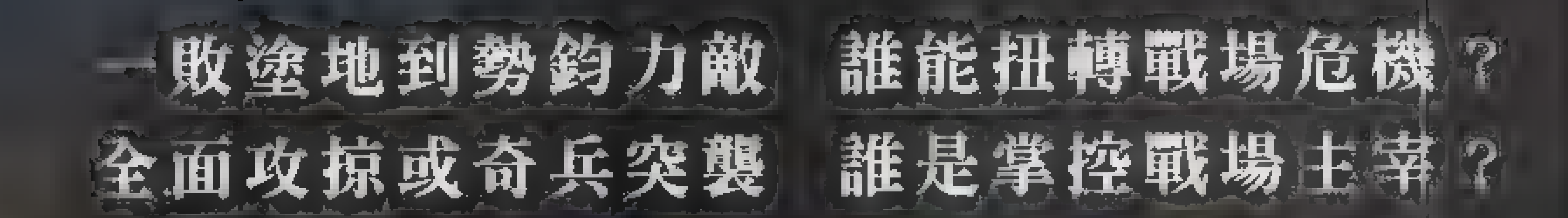




自由與榮耀

超越時空的

即將在

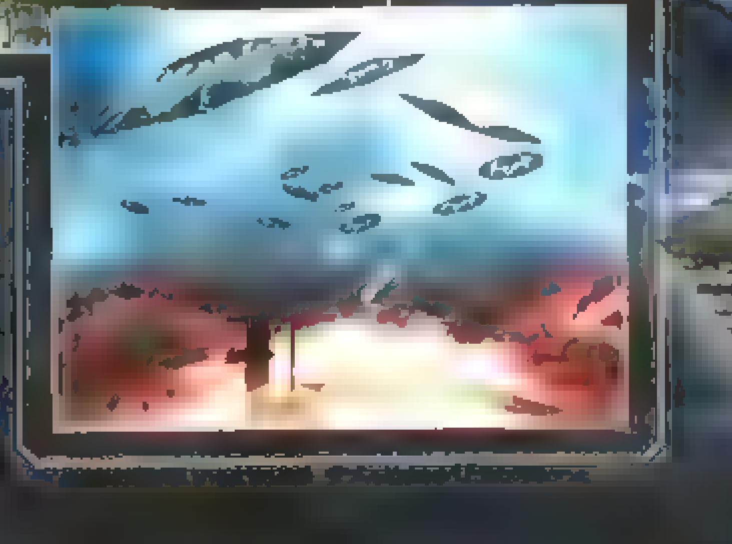


從輕型的浮翼衝鋒隊到重型的戰鬥母艦

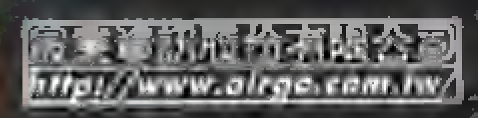
多變化特殊能力

從輕型旋式直升機到大範圍對地攻擊機

雙重系統逸勞互用任君選擇
即時戰略考驗臨場應變能力
誰是世紀大戰之下的勝利者？










仙狐奇緣
北斗星
一部啓示眞理、見證愛情的奇幻之作
傳統公案
現代推理
狐式驚情
新派武俠
破碎虛空原班人馬——北斗星工作室
千禧原創大作
智冠科技股份有限公司
全家
便利商店
萊爾富



『仙狐奇緣』遊戲 三大版本一次推出

典藏DVD版 DVD高品質遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋水靈鉛筆盒＝NT$599

限量精裝版 4片遊戲光碟＋原聲遊戲配樂CD＋掌中水靈掛飾＝NT$699

精選平裝版 4片遊戲光碟＝NT$509

只要在全省萊爾富超商購買"仙狐奇緣"遊戲，再加NT$[illegible]元，
就可以將毛絨絨的水靈帶回家！限量1400隻，先搶先贏哦！

北斗星工作室網站 http://www.dipper.com.tw

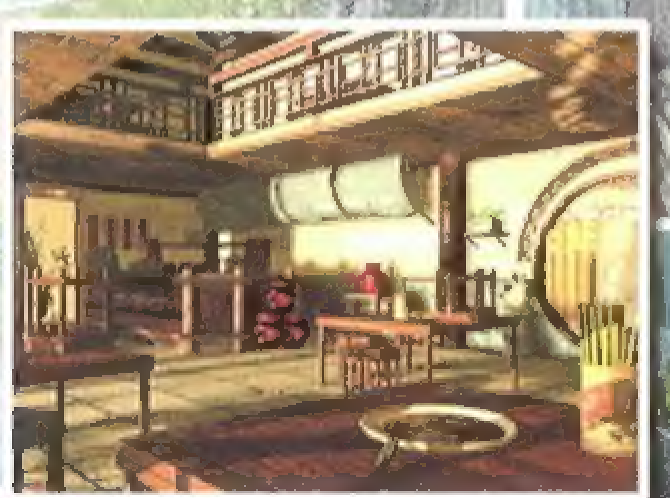

劍氣
劍氣縱橫 御劍飛行 搶劍攻擊 豪氣飄逸
法寶
法寶齊放 刀劍盾槍 靈咒寶珠 先來先搶
陣法
陣法機關 天乾地坤 五行八卦 真假難分
精怪
精怪四寶 芝仙芝馬 鵰猿蛛蛇 又愛又怕
美女
美女如雲 戀愛第一 女友至上 雙宿雙棲
買遊戲再加 9 元，即贈送價值
NT$49元的 一樽
首批書型珍藏盒再贈送【新蜀山劍俠傳-情難全】音樂CD一片
出版發行/ 軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠 TW
萊爾富


天地無極 乾坤借法
蜀山小俠 雲海為家
天生調皮愛搗蛋
妖魔鬼怪用力砍
雲州萬里任我行
蜀山小俠齊金蟬
新蜀山劍俠傳



萊爾富
全家
便利商店
軟體世界 智冠科技股份有限公司
www.soft-world.com http://智冠.商業.tw
新
倚天屠龍記
金庸

我們不需為「新倚天屠龍記」的超水準表現感到驚訝！因為它--





擁有金庸原著的特等基因

- 張無忌傳奇人生再體驗
- 個性化人物躍然螢幕間
- 雋永經典劇情款款呈現
- 各門派蓋世神功等你練









- 模擬真人動作之武學招式，動作流暢，魄力十足。
- 隨機切換兩種不同視角，完整捕捉人物一舉一動。
- 動態背景效果，給你流水潺潺、落英繽紛的逼真感。



- 結合RPG戰鬥與冒險解謎雙重遊戲元素
- 搭配「煉丹爐」「道具組合」兩大解謎幫手
- 「煉丹爐」讓你用藥不需拿錢買
- 「道具組合」助你工具都能DIY







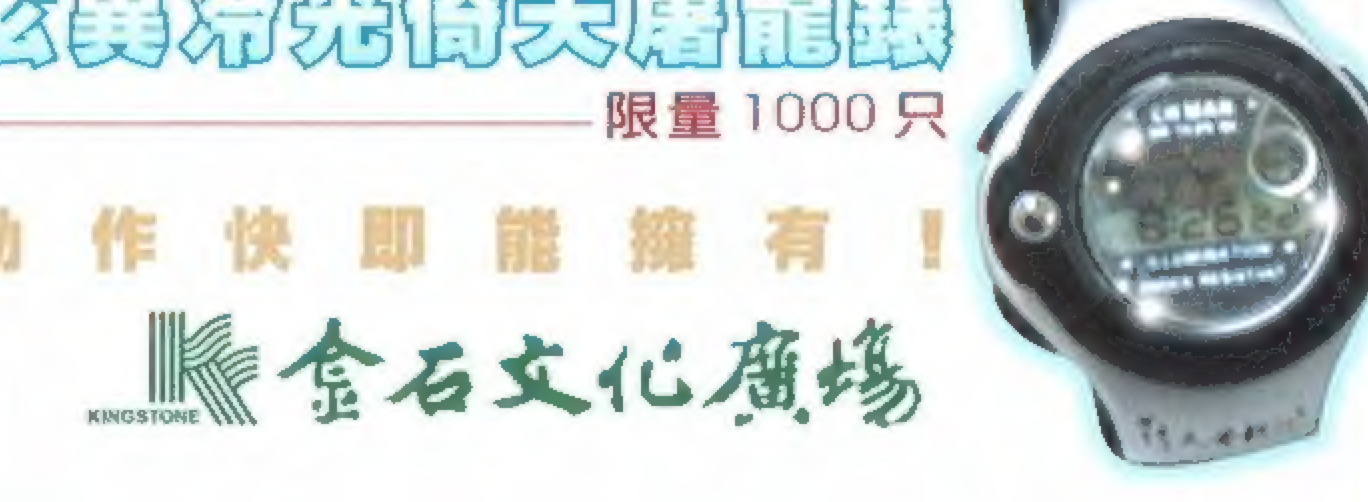
特價NT$ 509





限量 1000 只





玄異冷光倚天屠龍錶



黃易
尋秦記
一個不應該存在的人....
一段不應該存在的歷史真相....
黃易奇情武俠最強代表作



尋找一段
史無對證
的歷史、命運、權力、
鬥爭、冒險與愛情
橫越兩千多年的時空，
找出秦始皇，成爲戰國中的不世強者！
項少龍─一個被抹去痕跡的傳奇，
史無對證的故事！
TCW 全彩狼工作室
軟體世界


DYNASTY
THUNDER FORCE
新型態戰略角色扮演
Now,On Sale!
重量級平裝版 V.S.限量精裝版／DVD版 同步上市！
引爆2001年戰略思維，
帶您進入撼動迫力的動感世界！
全面刷新戰略思維
自由搜尋V.S.高階難度挑戰
體貼玩家的系統介面
可依自己喜好自由調整。
大型敵方的震憾魄力
可移動的巨大攻擊單位，超魄力的勁爆火力令人透不過氣的緊張震憾...
華麗特技的廝殺快感
可移動的巨大攻擊單位，超魄力的勁爆火力令人透不過氣的緊張震憾...
重口味的電子舞曲配樂
令人血脈賁張的電子合成樂，超未來的聽覺享受，重量級傾力製作！
THE WAR IN 2050
TF
致命武力
THUNDER FORCE
DYNASTY
漢堂國際資訊股份有限公司 高雄市中正四路211號13樓之2 TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970 E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw